ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

2nd Edition Player's Handbook Rules Supplement

The Complete Book of Elves

СОСТАВИТЕЛИ

Автор: Colin McComb
Редактор: Dori Hein
Помощь и Советы: Steve Winter
Цветные иллюстрации: Brom, Larry Elmore, и John & Laura Lakey
Черно-белая Графика: Terry Dykstra
Оформление: Robin Raab
Набор: Gaye O'Keefe

Перевод на русский язык: Алкуин.

Примечание переводчика

Что самое главное в руководствах и правилах? По-моему, главное – чтобы было всем все понятно. А что для этого нужно? Нужна единая терминологическая система. А ее у нас нет. Игроки, влалеющие английским языком, читают правила в оригинале и, соответственно, используют английские термины. Остальные либо подстраиваются, либо пользуются другими, переведенными с той или иной степенью точности. А еще ировой сленг. В такой ситуации мне пришлось выбрать следующую стратегию перевода:

1. Описательные главы текста я старался переводить просто художественно.
2. Великие и ужасные термины – для их перевода я частично пользовался словарем, созданным Гильдией Переводчиков с сайта Rolemancer, огромное спасибо за их тяжелый и неблагодарный труд. Некоторые термины я переводил сам, исходя из знания языка и здравого смысла.
3. Все термины (названия заклинаний, навыков и т.п.) я снабдил эквивалентами из оригинала. Т.е., и тот, кто привык пользоваться английскими терминами, не будет ломать голову над вопросом: а что этот … переводчик тут понаписал? А вот что!

Ваши замечания и мысли по поводу и без повода направляйте на мой e-mail: golver@ctinet.ru Буду рад.

Алкуин

Бесценная помощь и поддержка (в той или иной форме) от L. Richard Baker III, Wolfgang Baur, Tim Beach, Wendy Bienvenu, Elaine Cunningham, William W. Connors, Jeff Dettweiler, Slade Henson, Brad "Sun Dog" Matheson, Roger Moore, Paul Nelis, Kevin Pohle, John Rateliff, Teresa W. и Thomas M. Reid, James M. Ward, and David Zenz. Эти люди (включая тех, кто перечислен в другом списке составителей) вдохновляли творческий процесс, и все они заслужили благодарность. Особая благодарность всем писателям фэнтези/НФ, которые,

так или иначе, повлияли на мое творчество. Также благодарю всех игроков, которые предшевствовали мне и вдохновляли меня. The Helm of Valor *посвящен TSR's Siberia Six. Псвящение McCombs, the Garbetts и остальным моим родственникам. Спасибо всем вам.*
Особая благодарность от автора Timothy B. Brown и James M. Ward, за то, что позволили ей заниматься Эльфами.

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147 U.S.A.

TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB9
United Kingdom

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE, DRAGON, FORGOTTEN REALMS, GREYHAWK, RAVENLOFT, DARK SUN and SPELLJAMMER are registered trademarks owned by TSR, Inc. AL-QADIM, DUNGEON MASTER, DM, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. All TSR characters, character names and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc.
Distributed to the book and hobby trade in the United Kingdom by TSR Ltd. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors. This book is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or other unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written consent of TSR, Inc. Printed in the U.S.A.
Copyright ©1992 TSR, Inc. All Rights Reserved.ISBN 1–56076–376–0 2131

Содержание

Обычаи Эльфов

Введение
Глава 1: Происхождение Эльфов
Глава 2: Вариации одной Темы
Водные Эльфы
Темные Эльфы
Серые Эльфы
Высшие Эльфы
Лесные Эльфы
Полуэльфы
Эльфы других Миров
- Мир AL-QADIM®
- Мир DARK SUN®
- Мир DRAGONLANCE®
- Мир FORGOTTEN REALMS®
- Мир GREYHAWK®
- Мир RAVENLOFT®
- Мир SPELLJAMMER®

Глава 3: Физические Характеристики
Физиология
- Общность
- Эльфийское зрение
- Представление
- Грезы
- Невосприимчивость Жару и Холоду

Другие Эльфийские Способности
Стадии Жизни
Детство
Юность
Зрелость
Средний Возраст
Старость
Почтенный Возраст
Питание
Межрасовые Связи Эльфов
Эльфийские Узы
Музыка Эльфов
Глава 4: Ментальные Характеристики
Восприятие жизни
Индивидуальные Достоинства
Эмоции и Логика
Пропасть между Поколениями
Отношение К Другим Расам
Глава 5: Эльфийское Общество
Эльфийский Язык
Средства к существованию
Обычаи
Праздники Эльфов
Глава 6: Эльфийские Мифы
Легенда о Фионне Касиллтенирре
Джарсали и Энт
Гордость Халимата
Харанавей Коэхланна
Силестис
Глава 7: Смерть Эльфов
Несчастный Случай или Насильственная Смерть
Погребальные Церемонии
Глава 8: Поселения Эльфов
Город Серых Эльфов
Древесный Город Высоких Эльфов
Стоянка Лесных Эльфов

Отыгрыш Эльфов

Глава 9: Необязательные Правила
Расширенное Ограничение Уровней
Дополнительные Навыки
Боевая Модификация
Боевой Стиль Bladesong
Модификации Стрельбы из лука
Использование Лука как Оружия
Поломка и Потеря Стрел
Глава 10: Создание Персонажа и Пути
Стандартные Характеристики Эльфа
Подрасы Эльфов

Пути Персонажа-Эльфа
Путь Жреца
ТРАВНИК
Путь Воина
ЛУЧНИК
ДИКИЙ ОХОТНИК
ВСАДНИК ВЕТРА
Пути Мага/Вора
ЭЛЬФ-МЕНЕСТРЕЛЬ
ПОХИТИТЕЛЬ ЗАКЛИНАНИЙ
Путь Воина/Мага
ВОИН ПОЮЩЕГО КЛИНКА
БОЕВОЙ МАГ
Путь Воина/Вора
ЛОВЧИЙ
Пути Воина/мага/вора
КОЛЛЕКЦИОНЕР
ЛАЗУТЧИК
Путь для Любого Класса
УБИЙЦА НЕЖИТИ
Глава 11: Снаряжение Эльфов
Вино фей
Эльфийская Арфа
Медовая Кожа
Поясок
Пух Чертополоха
Эльфийский Лук
Стрелы (Полезные)
Эльфийские Доспехи
Глава 12: Магия Эльфов
Новые Эльфийские Заклинания
Волшебные изделия
Мечи и Доспехи
Шлемы Доблести
Стрелы (Заколдованные)
Стрелы (Волшебные)
Искусственные Конечности
Глава 13: Эльфийские Кампании
Миры Кампаний
Эльфийская Кампания
Человеческая Кампания
Кампания Дварфов
Кампания в Мире Зла
Кампания в Водном Мире
Кампания Изгоев
Приложения
МС: Авариель (Крылатый Эльф)

МС: Кууши

Введение

Мы не снизойдем до того, чтобы подтверждать ту клевету, которую распространяют чахлые людишки, называющие себя дварфами. Низкорослые рудокопы всегда имели довольно, скажем, предвзятый взгляд на историю и истинную подоплеку реальности. Они называют себя самыми прекрасными существами, украшающие миры подобными телами; мы считаем, что у них действительно хорошо развито воображение.

Для тех, кто награжден истинным взглядом на вещи, Эльфы являются самой прекрасной расой во всех мирах. Мы – те, кем стремятся быть другие расы: Наше долголетие, наша красота и наше мастерство - все это вошло в легенды. Конечно, каждое из этих наших свойств может быть воссоздано в какой-либо форме меньшими расами, но их черты лица, их формы и творения никогда не станут столь же прекрасными, как наши, созданные естественно.

Наши жизни долги и заполнены счастьем, ибо мы познали непостоянство всех вещей, кроме нас самих. На самом деле, мы не умираем, как смертные. Вообще, мы можем погибнуть только от насилия, несчастного случая или болезни. Хотя мы исчезаем из круга знаний смертных после сотен лет жизни в этом измерении, вы можете быть уверенными, что мы продолжаем существование в каком-то другом месте. Даже те, кто пали на поле боя, не умирают по-настоящему, но вместо этого становятся частью круговорота роста и возрождения. Наш дух не исчезает полностью, ибо мы глубоко привязаны к миру и его сердцевине. Действительно, мы - неотъемлемая часть этой сердцевины.

Мы обратились бы теперь к другим вопросам, ибо, продолжая рассказ в этом ключе, вы, без сомнения, посчитаете, что мы хвастаемся доблестью эльфов. Мы не хвастаемся. Любой, кто видел даже малую долю эльфийских способностей, знает правду, о которой мы говорим на этих страницах.

Да, мы - гордая раса, но разве мы не имеем причин гордиться? Разве мы не Эльфы – существа с самой чудесной силой? Просто поймите, что мы - то, чем мы являемся, и что ничто не может изменить нас — тогда мы сможем стать хорошими друзьями. Но остерегайтесь: Мы - сложная раса, и наша жизнь останется такой тайной для вас, наши мечты далеки от ваших. Вы никогда не поймете нас по-настоящему, старайтесь или нет.

Таинственные и могучие, эльфы годами доминировали в фантастическом пейзаже. Хотя их цивилизация и их сила всегда были тайной для тех, кто путешествовал по фантазийным царствам, их воздействие несомненно сильно. Покинутые города, утерянные технологии, забытые обычаи… все это и многое другое лежит в основе загадки эльфов. Из земли, их культура и их философия остается нераскрытой тайной для тех, кого не благословила любовь эльфов.

Но довольно тайн. Полная Книга Эльфов откроет для читателя многие тайны эльфов. Но будь осторожен с этой информацией; некоторое секреты из жизни эльфов все еще не раскрыты – это знание, навсегда сокрытое от не-эльфов. Предупреждаю: частички правды и вымысла могут, при неправильном использовании, повлечь за собой разрушительные последствия для тех, кто злоупотребляет этим знанием.

Эльф в Игре AD&D®

Бестиарий® I *и* II*, а также* Руководство Игрока (РИ) *детально изображают эльфов. Все ли сказано этим об эльфах? Разумеется, нет! Перед вами долгожданная книга, которая исследует эльфов во всей глубине, все мириады их граней и таинственных путей. Поскольку эта книга не ответит на все вопросы об эльфах, она дает ответы и высказывает соображения по поводу типичного эльфа.*

Хотя эльфы следуют тем же самым образцам в их жизни и у них похожие мыслительные процессы, все равно нет такой вещи как „типичный" эльф. Нет двух одинаковых эльфов – даже в большей степени, чем это заметно у людей. Они могут реагировать похожим образом в различных ситуациях, но они имеют абсолютно разные индивидуальности. У эльфов есть свои пристрастия и антипатии, страхи и предрассудки, честь и этика. Полагая, что все они одинаковые, вы сильно их оскорбляете.

Главы от Первой до Восьмой описывают обычаи эльфов, включая цели, общественные организации, жизнь и многое другое. Главы от Девятой до Тринадцатой рассматривают отыгрыш эльфа. Важно помнить, что всегда есть исключения из правил, описанных и здесь, и где-либо еще. То, что описывается в этой книге – это „типично" эльфийский образ жизни – те грани, которые игроки могут добавить к своим излюбленным персонажам-эльфам. Разумеется, создание персонажа – это то, что лучше оставить на воображение игрока и требования Ведущего. Эта книга предлагает некоторые соображения для такого создания и для отыгрыша таких эльфов.

Другие Полные Руководства

Подобно Полной Книге Эльфов*, другие книги из серии* Полное Руководство *предлагают полезные советы по созданию уникальных персонажей. Однако, ни одна из этих книг не является главной в игровом процессе. Все, что необходимо для игры, это свод основных правил: Руководство Игрока (*Player's Handbook*) и Руководство Мастера™ (*DUNGEON MASTER™ Guide*). Другие книги из этой серии перечислены ниже, с описанием пользы от их использования для персонажа-эльфа.*

- **1.** *Полное Руководство Воина* предлагает некоторые подклассы, которые очень хорошо работают под эльфов (например, Головорез (the Swashbuckler) или Рыцарь (the Cavalier)), и подходят к темпераменту и предпочтениям эльфа. Другие подклассы менее эльфийские, но все равно предлагают интересные возможности отыгрыша. Третья группа, такие как Берсерк (Berserker) и Укротитель Чудовищ (the Beast-Rider), должны использоваться только дикими эльфами или теми, кто не имеет связи с миром эльфов.

  Руководство Воина описывает важные боевые стили и предлагает больше правил обращения с оружием. Это может быть особенно полезно для персонажа-эльфа, помогая ему или ей добиться абсолютного мастерства во владении оружием. Более того, в раздел правил боя добавлены несколько изюминок для компаний.

- **2.** *Полное Руководство Вора* полезно для тех, кто хочет играть эльфами-ворами. Поиск знаний и новые интригующие предметы часто не редко эльфов в преступный мир, хотя часто это только фаза, через которую они проходят. Однако многие из них открывают в себе настоящий талант к

воровству; если так, то *Руководство Вора* может подсказать идеи, как лучше всего обращаться с вором. То ли эльф-плут – всего лишь уличный воришка, или он тот, кто ведет такую жизнь в качестве демонстрации непостоянства материального начала мало живущим расам, - в этой книге есть множество идей для игрока .

- **3.** *Полное Руководство Священника* не описывает ничего специально созданного для эльфов. Однако, для создания совершенно нового божества для эльфов и для оформления нового пантеона оно небесполезно. В нем также есть спецификации священников и новые подклассы для них, но ни один из них не создан специально для эльфов.
- **4.** *Полное Руководство Волшебника*. Как раса, чрезвычайно ориентированная на магию, эльфы найдут для себя много полезного. Любой волшебник, независимо от расы, найдет в этой книге бездну информации.
- **5**. *Полное Руководство Псионика* полезно только в том случае, если в компании есть псионики. Если да, то эта книга необходима.
- **6.** *Полное Руководство Дварфов* полезно персонажу-эльфу только в качестве изучения расы карликов. Однако, дварфы и эльфы не часто обмениваются информацией такого рода. Мастер (ДМ) может предпочесть, чтобы у его или ее персонажа-эльфа не было доступа к этой книге.
- **7.** *Полное Руководство Барда* не рекомендуется для персонажа, хотя это очень полезная книга. Раздел “Эльфы – Менестрели” особенно полезен для тех, кто желает играть персонажа, похожего на барда, со смешанным эльфийским происхождением. Там есть также и хороший раздел о музыкальных инструментах и заклинаниях, которые могут стать полезным для конкретизации эльфа. С другой стороны, здесь мало полезного для чистокровного эльфа. Полуэльф, однако, найдет эту книгу бесценной.

“Домашние” Правила

*Естественно, все, написанное в этой книге, является факультативным для любой кампании. Так же, как только ДМ имеет последнее слово, будут ли какие-то правила из основных книг (*PHB *и* DMG*) использоваться в его или ее кампании, так и ДМ говорит последнее слово, принимать ли идеи, изложенные в этой книге.*

Помни, не бывает плохих или хороших правил – главное то, что подходит к данной кампании. Пока правило остается разумным, подходящим и четким, все дополнительные “свои” правила, которые старается навязать ДМ, допустимы. Если игроку не нравятся эти новые правила, они имеют возможность обсудить их с ДМ или выбрать другую кампанию. Ни в коем случае игроки или Мастера не должны пытаться продвинуть свою точку зрения на дополнительные правила несмотря на сопротивление других.

Важное Примечание

Каждый, кто пользуется этой книгой, должен помнить, что она создана для использования в игровой системе AD&D®, 2 Издание. Ссылки на Руководство Игрока *и* Руководство Мастера™ *- это ссылки на книги 2-го издания. Те, кто пользуется более старыми книгами, должен смотреть в алфавитный указатель книг первого издания и игнорировать нумерацию страниц, приведенную здесь (нет тут никакой нумерации страниц, приятель. – Прим. пер.).*

Более того, многие правила, приведенные в этой книге, зависят от использования дополнительных необязательных правил. Весьма рекомендуется, чтобы все игроки и Мастера ознакомились с этими правилами, чтобы полностью насладиться этой книгой. С другой стороны, они могут обмануть себя возможностью лучше воспользоваться правилами, содержащимися здесь. В заключение, поскольку эльфы не делают различий между мужчинами и женщинами, то и акцент колеблется между полами. Не все примеры будут предназначены только для "него" или для "нее"; некоторые будут только для "нее" или для "него".

Но вперед: Эльфы ждут.

Глава 1: Происхождение Эльфов

Из первобытного хаоса в центре вселенной появились боги, уже зрелые, уже сформировавшиеся. Каждый заявлял права на управление некоторыми силами, все были равно наделены мощью и силой космоса. Они сотрудничали в первое (и последнее) время, чтобы сотворить миры. Но некоторые боги использовали свою власть более мудро, нежели их собратья.

Древний союз сформировался этими мудрыми богами. Они знали, как управлять своей силой. Этот собор богов, которые назвали себя Селдарин (или Братья и Сестры Древа), вложил самую свою сущность в создание некоторых аспектов миров.

В то время как другие боги ссорились за управление и владение силой и ее атрибутами, Селдарин изменили некоторые земли, делая их миры цветущими, зелеными и красивыми. Кроме того, они создали сосуды, которые однажды будут содержать дух первой сознательной жизни, ступившей на эти миры – расы живых существ, известных как Эльфы. Они сотворили эти сосуды с вниманием и заботой, и придали им исключительную красоту. Другие боги почернели от зависти, и возжаждали повторить деяние Селдарин.

Эти боги торопливо вылепляли свои собственные сосуды, соперничая с созданными Селдарин. Но они не затратили время, жизненно необходимое для создания расы, и поэтому результаты их труда были испорчены — богам было все равно. Их создания не были похожи на создания Селдарин. Большинство было Монстрами, существами, которые однажды станут кошмарами Эльфов. Из всех незрелых созданий, только сосуд Человека содержал мерцание потенции, поскольку они однажды смогут изменить землю, как и Эльфы.

Боги новых рас слишком торопливо пытались воспроизвести мастерство, которое потребовало у более мудрых богов вечность. Но ни те, ни другие создания не могли прийти в мир до исторической встреч Кореллона Ларетиана и Груумша, предводителя Анти-Селдарин.

-Лариан Сонгшайн,
жрец Кореллона
Ларетиана

В эльфийской мифологии боги говорят удивительно мало, заставляя эльфов самих размышлять.

Эльфы верят, что их религия ближе к реальной истории, чем религии других рас. Может быть, это правда, ведь у эльфов такая большая продолжительность жизни, и, соответственно, больше воспоминаний. Не так много поколений сменилось со времени сотворения и до настоящих дней. Таким образом,

утверждают они, истина исказилась намного меньше; в отличие от других историй, заявляют они, хроники эльфов правдивы.
Бессчетные годы, прошедшие со времени начала вселенной, были свидетелями сотен поколений эльфов. Для сравнения – тысячи – даже миллионы – поколений других рас жили и канули за это же время. Ничего удивительного, поэтому, что эльфы ощущают свою историю как менее искаженную капризами времени, чем другие расы.
Существует много меньше вариантов истории сотворения у эльфов, чем у других народов. Люди рассказывают бессчетное количество историй, практически одну на каждый город. У карликов их несколько больше, и они постоянно изменяют их для прославления своей расы и своего клана среди других. Полурослики и гномы тоже рассказывают невероятные мифы, хотя они менее, чем дварфы, склонны превозносить свои достоинства в такой манере. Более того, орки и другие злые гуманоиды имеют свои излюбленные истории, поддерживающие их в темных, закопченных пещерах.
Ниже следует продолжение эльфийской истории сотворения, рассказанной Ларианом Сонгшайном. Не настаивая на беспристрастном изложении, этот рассказ содержит суть эльфийской истории сотворения.

Когда бог Груумш увидел создание Селдарин, Эльфов, он испытал отвращение — и пришел в ярость. Впервые жажда крови запульсировала в венах бога. Груумш приготовился сокрушить Селдарин, и некоторые боги собрались под его знаменем, в то время как другие остались в стороне. Многие, такие как Морадин, Кующий Души и Гарл Сверкающее Золото, присоединились к Селдарин, ибо избрали — хотя и не вместе с Селдарин — области мира для своих собственных целей.
Когда распаленный гневом Груумш напал на Кореллона Ларетиана, предводителя Селдарин, началась ужасная битва: Битва Богов. Как долго она бушевала над древними полями планет, не знает никто. Каждая воюющая сторона наносила большие раны духу и телу противника. В то время как другие соперники пали (тяжело, хотя и не смертельно раненные), Груумш и Кореллон не прервали боя. Напротив, они продолжали жестокую схватку. Они пересекали измерения, и брызги крови противников покрыли земли.
Поскольку ночь была близка, силы Груумша увеличились, в то время как Кореллона – уменьшились. Казались, все потеряно для Селдарин. Слезы луны капали на поднятое кверху, покрытое ранами лицо Кореллона, и они щедро смешивались с его кровью. Затем Кореллон посмотрел на своих сотоварищей — и там он нашел силу духа. Он отбросил свой меч и, одним ужасным ударом, вырвал око Груумша (который стал именоваться Груумш Одноглазый). Бог взвыл от боли, черный ихор бил из его раны. Груумш повернулся и побежал в преисподнюю. Там он лелеял свою ненависть, вечно стремясь сплотить врагов Селдарин. И самое великое из его созданий, сделанных в горящем пекле гнева и в черноте его крови, были Орки. Именно поэтому, по сей день, Орки и Эльфы такие непримиримые враги. С самого начала, даже перед их созданием, сами сущности их богов сражались друг против друга.
С поражением Груумша Селдарин и их союзники продолжили трудиться. Селдарин заключили слезы луны, смешанные с кровью Кореллона, пролитой в великой битве, в сосуд, который они создали, и вселили в него их собственный дух. Каждый бог вдохнул силу в свое создание, вскармливая и лелея недавно родившуюся расу. Такими были Эльфы, рожденные из крови Кориллона

Ларетиана, замешанные на прахе мира, благословенные слезами луны и близкие богам.
Другие боги видели этот пример и приступили к вдохновению жизни в своих собственных, к сожалению деформированных, сосудах, с различными результатами. Увы, все другие расы были слишком печальными имитациями Эльфов.

Легенда о Битве Богов объясняет некоторые из особенностей эльфов, и физических, и ментальных. Теперь ясно, почему существа, рожденные из крови бога Кориллона Ларетиана, обладают такой большой продолжительностью жизни. Слезы луны в ответе за утонченную красоту эльфов – красоту, которая часто заставляет другие расы видеть в эльфах богов. Прах объясняет связь эльфов с землей.
Что касается эльфов, то их легенды несут в себе некую гарантию того, что они играют важную роль в системе вещей. Изучение эльфийских легенд объясняет, почему эльфы так уверены в своем правильном предназначении, и почему они редко беспокоятся о бедствиях, которые могли бы быть катастрофой для младших рас.
Другие мифы эльфов проникают в вопрос о эльфийском характере. Ниже следует выдержка из Саратос-Теланит, который пролил свет на историю эльфов – особенно на то время, когда происходило первоначальное разделение нации эльфов: *Война Эльфов.*

После Битвы Богов демиурги поделили мир так, что их создания могли расти и процветать. Селдарин выбрали леса для своих детей, Эльфов, но втайне поддерживали их распространение везде, где только они захотят. Другие боги делали то же самое, и расы сражались за земли: ненависть, порожденная Груумшем Проклятым, распространилась на смертных.
Эльфы составляли в то время единый народ. Были различия, но они были скорее индивидуальными, нежели социальным расслоением. Все различия были делом личных предпочтений, и Эльфы жили в гармонии друг с другом.
Были среди них те, кто жаждал силы, и те, кто не выносил жизнь внутри тесных городских стен. Другие были яростными ксенофобами, желающими не допускать чужеземцев, Людей и Дварфов, в земли Эльфов, избегая "нелюбимых богами". Были и такие, более умеренные в своих взглядах, которых высмеивали и даже презирали собратья.
Каждый Эльф думал, что знает все лучше других, и каждый пытался привить свои взгляды собрату. Зло расцветало в такой атмосфере недоверия и раскола. Великие древние города Эльфов деградировали и Королева Пауков Лолт завоевывала сердца многих Эльфов. Они использовали ее для получения большей силы и влияния, и ее зло завело их и сбило с пути. Эти Эльфы практиковали черную магию и запретные ритуалы, дабы сделать себя сильнее, и они отвернулись от света, который они так любили.
Трещина непрерывно росла. Эльфы, избравшие учение Лолт, пришли в города и зверски убили своих братьев. Первое нападение произошло под покровом ночи, и остальные Эльфы не могли оказать сопротивление. Но они поняли, что пришли черные дни и подготовились к войне. Их подготовка не прошла втуне. Они нанесли ответный удар.
Война Эльфов растянулась на десятилетия и ни одна из сторон не могла одержать верх. Тысячи Эльфов пали с той и другой стороны, и число раненых

было еще большим. Эльфы Лолт стали называться Дроу, чтобы обозначить их новую вассальную зависимость, и они осели в тех городах, которые захватили. Они собирали силы для последней битвы, и Лолт покрыла землю тошнотворным черным облаком, чтобы вызвать страх в сердцах смертных Эльфов. Дроу были готовы к победе - но тут вмешались сами боги. Кореллон Ларетиан и его товарищи прорвались глубоко в сердце территории Дроу. Битва была долгой и тяжелой, они выслеживали зло в этой стране. Наконец, Кореллон Ларетиан нашел ужасную Королеву Пауков и атаковал ее. Вспышки и брызги магии; ручьями текла кровь. Потом Кореллон нанес Лолт мощный удар, вогнав ее глубоко в землю. С ее поражением рассеялся туман над полем битвы, чтобы яркий свет солнца мог омыть землю целительными лучами.
Дроу отвратили свои лица от очищения солнцем, предпочтя вместо этого свою павшую богиню. Они сознательно выбрали сумерки, и Кореллон повелел, чтобы их предательство навсегда отпечаталось на их лицах. И посему кожа Дроу темная.
Кореллон загнал злых Эльфов в пропасть, куда он прогнал Лолт – Паучиху. Когда последний Дроу был загнан под землю, он и его товарищи боги покинули Эльфов, предпочтя измерение Арвандор.

Трещины и разрушения Войны Эльфов навсегда оставили шрамы на психике эльфов. Хотя многие группы ужаснулись деяниям дроу, некоторые не могли скрыть досаду. Несколько таких групп решили напасть сами: этот эпизод получил название Раскола. Разделение эльфов, начавшееся с дроу, продолжалось. Эльфийская раса раскололась на серых эльфов, избравших горы своим домом; лесных эльфов, вернувшихся в родные леса; и высших эльфов, которые остались в эльфийских городах и стали хранителями духа эльфов. Многие искали вдали от дома, пересекая океан, арктические пустыни и небеса. Время шло, эти эльфийские народы жили отдельно друг от друга, каждый развивал свои способности. Серые эльфы стали более отстраненными, тогда как лесные были дикими, как их леса. Первооткрыватели приспосабливались к новым землям, независимо от того, где они селились. Иные продолжали скитаться и вести кочевую жизнь. В компаниях эти кочевники скорее всего будут высшими эльфами.
Эти кочевые эльфы встретились с другими расами, которые были так хаотично раскиданы по миру. Эльфы были часто источником легенд для дварфов, людей, гномов и полурослико в. Первые контакты были относительно мирными, особенно с гномами и полурослико ами. Но подозрения оставались и напряжение росло, особенно между эльфами и карликами.
Никто не может быть полностью уверен в причине войны с дварфами. Некоторые утверждают, что дело в территориальном вопросе, другие стоят на том, что дело тут в различиях идеологий. Конечно, и эльфы, и дварфы обвиняют друг друга в развязывании войны. Что бы ни было причиной, они многие годы вели жестокие, кровопролитные войны. Потом они пришли к соглашению, но полного доверия между двумя расами не было уже никогда.
Первый контакт эльфов с людьми теряется в тумане времен. Так как эльфы были героями человеческих мифов, люди были более склонны относиться к ним с благоговением. Эта позиция не изменилась и по сей день, и эльфы остаются загадкой для людей.

Хотя эльфы и люди не вступали в настоящие войны друг с другом, тем не менее случались между ними и стычки. Многие из них произошли из-за вторжения людей в леса и вырубки лесов. Эльфы стоят насмерть за девственные леса. Более того, некоторые люди, ослепленные жадностью и завистью, воспользовались преимуществом доверия эльфов, чтобы убивать и грабить. Так эльфы научились не доверять и людям; многие замкнулись вдали от расы людей. В то время как некоторые оставались в землях людей, многие вернулись легендарную стану Эльфов.
Эльфы – гордый народ. Они видят необузданные желания человеческой расы; это, вкупе с их поразительной плодовитостью, делает их серьезной угрозой всему, что достигли эльфы. Эльфы наблюдают за людьми и в их сердцах страх.

Глава 2: Вариации одной Темы

Есть почти столь же много видов Эльфов, как и Людей... возможно, даже больше. В конце концов, вы Люди отличаетесь только внешне. Мы Эльфы имеем более существенные различия, больше, чем просто небольшие несовпадения философии. Акванести, или Водные Эльфы, как вы зовете их, так же отличаются от Серых Эльфов, как дельфин – от горного льва, все же между нами нет никаких мелких расовых разногласий, которые характеризуют существование каждой расы, но не нашей. Какова проблема Людей и Карликов, почему вы не можете жить в мире с себе подобными?
Конечно, мы когда-то имели опыт межрасового конфликта, но те дни давно прошли. У нас есть разногласия, но мы улаживаем их, как цивилизованный народ — и я начинаю верить, что Эльфы – единственный цивилизованный народ во всех царствах, известных смертным.
Хотя мы продолжаем воевать с Дроу, причина той войны гораздо глубже, чем цвет их кожи или их убеждения. Факт, что все их существование является оскорблением нам, что они были созданы при извращении внутри нашей собственной расы. Наша война – не меньше, чем высшее напряжение в попытке исправить ошибку, совершенную сотни столетий назад.
Мы не судим никого по цвету кожи. Допустим, нам кажется соблазнительным поступать так в случае с Дроу, но даже мы — которые так часто были преданы нашими темнокожими братьями — находим в себе силы судить каждого из них по его заслугам.
В отличие от Людей, Карликов и Меньших Народов, мы, Эльфы сформировались не столько под влиянием нашего наследия, сколько тем способом, которым мы научились жить. Есть сказания о Темных Эльфах с сердцем Высших Эльфов, как и рассказы о предательстве и обмане среди Высших Эльфов. Несмотря на то, что оба случая редки, они случались — и случаются. Мы всегда объясняем это той атмосферой, в которой был воспитан Эльф, поскольку мы знаем, что есть нечто более важное, чем кровь. Явные различия в наших братьях появляются только тогда, когда большие скопления делают их индивидуальные черты общественными.

-Эронион Маратас,
эльфийский волшебник

Никто полностью не уверен в том, как возникли первые эльфы. Сами эльфы утверждают, что они появились из крови Кореллона Ларетиана, в то время как другие расы считают, что они вошли в мир уже полностью сформировавшимися,

без божественного вмешательства. В одном, однако, можно быть уверенным: Независимо от того, откуда они пришли, они распространились почти в каждом мире Основного Материального Измерения. Их близость мирам, где они построили свои дома, позволяет предположить более стихийную природу их существования. Однако, так как они часто жили в тех мирах дольше, чем существовали люди, человеческие сказания часто неточны в предположених относительно их происхождения.

Эльфы адаптировались к жизни в почти любой возможной среде. Горы, леса, равнины, моря и подземелья, все знают об эльфах. Снежная пустыня чувствовала легкую поступь сапог эльфов, как и горячие пески пустынь.

Любопытство эльфов к жизни естественным образом привело к тому, что они расширили свои владения до такой степени. Они желают быть уверенными в своем мире, и они не могут понять его, если не могут почувствовать на собственном опыте. Если эльф точно сообщает о своем опыте, то другие эльфы могут понять этот мир интуитивно.

Все же эльфы известны своим желанием видеть все своими глазами. Даже когда место изучено и описано, много эльфов все равно захотят увидеть его. Во время поездки они, скорее всего, изучат каждый регион с большим интересом, остановятся рассмотреть то, что привлекло их внимание. По этой причине вся раса эльфов, вероятно, наслышана о всяком месте в том мире, где они обитают.

Посредством свойственной им связи со всеми мирами, эльфы адаптируются более легко, чем многие другие расы. По этой причине, их можно обнаружить в любом климате, почти в любых крайних точках.

Описания стандартных эльфов AD&D® следующие. Сюда включены водные, темные, серые, высшие и лесные эльфы, также как полуэльфы. (Описания эльфов, специфических для мира кампании — изначально все высшие эльфы — находятся ниже в этой главе.)

Таблицы 1 и 2 перечисляют, соответственно, высоту и вес подрас эльфов. Обратите внимание: так как женщины обычно ниже ростом и легче мужчин, основные величины разделены на цифры для мужчин/женщин. Модификаторы учитывают широкий диапазон в каждой перечисленной категории.

ТАБЛИЦА 1: ВЫСОТА ПОДРАС ЭЛЬФОВ

Высота (в Дюймах[1])		
Подраса	**Основн.**	**Модификатор**
Водный	50/50	1d8
Дроу	50/55	1d10
Серый	60/55	1d12
Высший	55/50	1d10
Лесной	60/55	1d12

ТАБЛИЦА 2: ВЕС ПОДРАС ЭЛЬФОВ

Вес (в Фунтах[2])		
Подраса	**Основн.**	**Модификатор**
Водный	85/75	2d12
Дроу	80/95	3d10

1 1 дюйм = 2,54 см.

2 1 фунт = 454 гр.

Серый	85/75	3d10
Высший	90/70	3d10
Лесной	95/80	3d12

Любой игрок может свободно выбрать одну из подрас в качестве персонажа с разрешения ДМ. С другой стороны, персонаж-эльф обычно является высшим эльфом (наиболее распространенная под-раса).

Естественно, описания, собранные здесь, не подходят для каждого эльфа. Существуют так много различных типов эльфов, как и людей, каждый ведет себя отлично от своих товарищей. Далее описываются просто тенденции, которые демонстрирует под-раса, а не образец, которому должен следовать каждый эльф. Не все серые эльфы снобы, не все темные эльфы – злодей.

Водные Эльфы

Хотя водные эльфы встречаются не так часто, как другие подрасы эльфов, они (также известные как морские эльфы) на самом деле такие же обыкновенные, как и их сухопутные братья. Они патрулируют глубины океанов и большие внутренние воды, поддерживая порядок под водой. Часто их видят только когда они резвятся с дельфинами среди водорослей.

Водные эльфы имеют, подобно рыбам, жаберные щели, с помощью которых они перерабатывают кислород. Они также могут в течение короткого времени дышать кислородом. Их кожа обычно серебристо-зеленая, близка по цвету морским водорослям, которые растут там, где они живут. Некоторые имеют голубоватый оттенок кожи, хотя такое бывает довольно редко. Волосы Водных эльфов дополняют их кожу и такие же зеленые или сине-зеленые. Полный эффект состоит в том, что их трудно различить под водой, особенно близко среди донных водорослей. Из-за их окраски они получили типично эльфийскую способность к маскировке в естественной среде обитания.

Хотя кажется, что их жизнь проходит легкомысленно, эти эльфы играют важную роль в подводной экологии: Они охраíåют моря, делая их более безопасными для обитателей. Также как и эльфы лесов и гор, морские эльфы сводят к минимуму разрушительную деятельность таких существ как саюджин (sahuagin) и икситксачитль (ixitxachitl). Саюджины для водных эльфов то же, что орки для сухопутных; они создают проблемы и серьезные угрозы. К сожалению, саюджины не смотрят на вещи под этим же углом зрения и часто затевают войны с морскими эльфами.

Эти эльфы сильно ненавидят акул. Хотя они и являются естественной частью экологического цикла, эльфы ненавидит любое жадное и жестокое существо. Вдобавок любой зверь, которого саюджин идентифицирует как родственного ему (например, акул), имеет мало подкупающих черт. Пока акулам нравится вкус морских эльфов, эльфы охотятся на этих животных.

Так как водные эльфы и дельфины боятся странных и ужасных монстров, которые живут в море, они взяли на себя задачу охранять по крайней мере часть моря, делая его безопасным для тех, кто путешествуют по нему. В многих царствах никто не стал бы без этого путешествовать морем, ибо опасность была бы слишком велика. Таким образом, большинство приморских общин строго наказывает тех, кто вызывает гнев морских эльфов. Только самые злые люди поощряют убийство морских эльфов и дельфинов. Наказание за убийство всегда

совершается быстро и жестоко; эльфы не допускают уничтожение ни братьев, ни друзей.

Хотя они могут оставаться в живых на суше, водные эльфы предпочитают не делать этого, ибо это причиняет большую боль. Они могут ходить по земле в течение ряда дней, равных их начальному счету Телосложения. Однако, они испытывают увеличивающуюся боль за время, потраченное вне воды, и их способности и умения падают. Каждые два дня единицы уменьшаются на –1, пока эльфы не вернуться в воду. Когда физические значения (Сила, Ловкость, Телосложение) достигают нуля, эльф умирает.

В соленой воде характеристики морского эльфа возвращаются к нормальным за 15 минут. В пресной воде эльф просто останавливает падение пунктов; они не приходят в норму, пока не попадут в соленую воду. Время, проведенное в пресной воде, не считается временем на суше, и водные эльфы могут жить в пресной воде неограниченно долго. Если они входят в воду прежде, чем их характеристики снова уменьшатся, вода действует оживляюще; мучительный период начнется снова, когда эльфы выходят из воды.

ПРИМЕР: *Териатис - морской эльф должен поехать по суше, чтобы помочь друзьям, которые когда-то оказали ему услугу. Он имеет 16 единиц Телосложения и может, следовательно, быть вдали от своего любимого океана в течение 16 дней или немногим больше, чем две недели. Он путешествует в течение четырех дней к тому месту, где его должны встретить друзья. Так как он был вдали от соленой воды в течение четырех дней, он теряет два пункта всех своих характеристик, и его навыки страдают соответственно.*

На пути обратно к океану Териатис должен путешествовать еще четыре дня. На третий день путешествия количество его очков - 7, и он полностью истощен и болен. Он находит водоем, в котором он может отдохнуть и остается в нем на ночь. На следующий день, когда он начинает свое путешествие, он несколько регенерируется и может путешествовать в течение еще двух дней, прежде чем его единицы еще раз упадут. В конце концов, он достигает океана, и прохладные воды смыкаются над ним; морская вода промывает его жабры, и расслабляющие струи массажируют его утомленные мышцы. За 15 минут Териатис возвращен к нормальному состоянию и может продолжать свои обычные действия.

Очевидно, морским эльфам не легко покидать священный океан. Суровый климат на поверхности земли встает на пути любого морского эльфа, который по глупости желает покинуть спокойные воды. Это не означает, что морские эльфы не имеют никаких деловых отношений с теми, кто дышит воздухом. Любые эльфы (за исключением дроу) будут дорогими гостями во владениях морских эльфов, и они будут приниматься по-царски. Торговые делегации обычны между сушей и морскими эльфами, хотя обычно путешествовать должны сухопутные эльфы, поскольку они знают заклинания, более подходящие для чуждой им водной среды.

Морские эльфы путешествуют обычно с эльфийскими судами, защищая тех, кто на борту, от нападений из волн. Так как они специализируются на выслеживании кораблей злых людей и гуманоидов, водных эльфов боятся пираты и врагов эльфийской расы.

Водные эльфы часто объединяются с дельфинами и морскими коньками, и последних разводят в качестве ездовых животных. Дельфины и морские эльфы

обычно находятся в самых лучших отношениях и охотно поддерживают друг друга. Они необходимы друг другу для защиты и взаимопомощи.

Общество водных эльфов состоит главным образом из тех морских эльфов, которые живут в районе пяти миль. Есть титулованный король или королева, которым они присягают на верность, но он не имеет никакой реальной власти над повседневной жизнью. Морские эльфы живут как им нравится, собираясь вместе только во время опасности для подводного мира или больших несчастий в целом мире. Лорды и леди океанских городов не делают почти ничего, кроме сопровождения посетителей и руководства торговлей, которую водные эльфы находят такой приятный. Остальная часть населения состоит из художников, охотников и фермеров, которые интересуются возможностями выживания и облегчения жизни для остального населения.

Эти эльфы владеют городами из живого коралла, украшенных сверкающими хрустальными куполами. В их подводном рае есть управляемые фермерами стаи рыб; и мир, который можно найти только под водой. Струи, пронизанные синим и зеленым цветом, вдохновляли надводных художников на протяжении многих лет — и без сомнения продолжат вдохновлять в будущем.

Темные Эльфы

Темные эльфы (также известные как дроу) – злые родственники остальных эльфов. Загнанные под землю любящими свет эльфами, эти зловещие существа осели в таком месте, которое они называют Underdark, убежище, которое они грубо вытесали в подземных пещерах. Они стали владельцами темных гротов, и любое мыслящее существо избегает их.

Первоначально дроу были просто эльфами, которые больше времени проводили за изучением принципов силы, чем принципов справедливости. В их поисках большей власти над жизнью они неизбежно стали иметь дело с силами, которые однажды предадут их. Их эльфийские собратья, встревоженные началом изменений в их прежде мирных родственниках, искали возможность убедить их. Дроу, считая эти попытки агрессией, отвечали убийствами послов и вторжениями в эльфийские города. Убедившись в зле дроу, другие эльфы объединились, чтобы изгнать их.

Длинная, мучительная война прошла через столетия; эльф убивал эльфа, и много магии носилось в воздухе. Большая часть мира лежала опустошенной, впитывая кровь эльфов. Наконец, добрые и нейтральные эльфы одержали победу и изгнали дроу в подземелья. Развращение дроу отразилось и в их внешности, ибо их кожа потемнела, а волосы стали белыми. Их глаза пылали красным — еще одно доказательство пламени, горящего в их груди.

Дроу по общему мнению столь же широко распространены, как и другие подрасы эльфов — возможно, даже больше. Никто, даже дроу, не знает точно, как далеко простираются их подземные владения. Хорошо известно, что они имеют некоторые знания в межизмерительной магии, поскольку они используют ее, чтобы путешествовать на длинные расстояния. Они ненавидят свет, и они глубоко исследовали способы путешествовать, избегая солнце, которое прокляло их. У дроу есть обширные сети туннелей, которые могут вести (или не вести) в их мир.

Дроу обычно ниже, чем остальные эльфы, и они имеют Ловкость, общую для эльфов. Во всех других отношениях, сохраняя свои собственный рост и цвет кожи, дроу походят на своих наземных братьев.

Мастерство дроу – настоящее чудо, отточенное странными и запутанными украшениями. К сожалению, плоды их труда неспособны существовать вне мира дроу, и предметы изменяют, хотя и медленно, свою структуру, когда удаляются от излучения Underdark.

Их общество – обычно матриархат, где женщина-дроу играет главенствующую роль. Мужчина-дроу занят на относительно незначительных работах маханием мечом или мелким колдовством. Женщины, с другой стороны, занимают руководящие позиции в обществе. Они – жрицы их темной богини, Лолт (или иногда Ллот), Королевы Пауков.

Эти женщины владеют огромной, данной богиней силой, с беспощадностью. Используя угрозу сурового наказания, они держат мужчин в страхе и покорности. Они – верхушка социальной иерархии в Underdark; они ревностно охраняют свою власть от занимающих низкое положение мужчин, которые могли бы попробовать отнять эту силу.

Пока женщины-дроу имеют большую власть, чем мужчины, и физически более сильные и также более умные, дроу трудно поверить, что мужчины могут удерживать власть в других обществах. Таким образом, они не верят, что любая угроза, исходящая от мужчин, может серьезно угрожать дроу.

Несмотря на их хаотически злой характер, общество дроу жестко структурировано и разделено. Социальные страты и классификации фактически неизменны. Дроу, конечно, может продвигаться в своей касте, но не может продвигаться вне ее. Хаотический характер дроу наиболее очевиден, когда кто-нибудь пытается развиться — обычно это делается через смерть.

Дроу постоянно пытаются улучшать свои позиции в обществе и в глазах Лолт. Если это происходит за счет жизни других, так намного лучше — так делает какой-нибудь младший дроу, вызвая на поединок пришельца, и это гарантирует большую защищенность в новом положении.

Дроу испытывают постоянную ненависть ко всему наземному, но ничто так не приводит их в гнев, как добрые эльфы. Дроу используют любую возможность, которую только получают, чтобы уничтожить других эльфов, с которыми они сталкиваются. Даже немногие злые эльфы на поверхности считаются врагами, и дроу, не колеблясь, предадут такого эльфа, когда он или она сделает свое дело.

Серые Эльфы

Серые эльфы одновременно наиболее благородные и наиболее замкнутые из эльфов. Они отошли от мира после того, как установили границу, которая должна была гарантировать, что мир находится на пути к совершенству. Серые эльфы видят себя защитниками добра в мире, но они слезут со своих гор и лугов только тогда, когда "меньшим" расам будет угрожать великое зло.

Серые эльфы во многом напоминают человеческих рыцарей — надменные и заносчивые, исполненные сознанием собственной важности. Они всегда, не колеблясь, говорят то, что думают, при условии, конечно, что это остается в рамках эльфийских приличий. Они часто бывают надменны, брезгуя общением почти со всеми существами, включая всех остальных эльфов, кроме серых. Эта подраса одевается в шерстяные туники, вышитые золотом или серебром. Поверх они носят плащи темно-синего или фиолетового цветов. Само их платье часто делает их наиболее выдающимися среди эльфов, и их изящные манеры и безупречная красота делает из них почти сверхъестественных существ.

Когда они вооружаются для сражения, то вздевают сверкающие пластинчатые доспехи или кольчуги, защищая голову крылатыми шлемами. Их оружие, созданное умелыми мастерами эльфов, ярко сияет под любым светом. Конные воины едут на грифонах или гиппогрифах, нападая на врагов с ужасающим совершенством.

Серые более высокие и более стройные, чем другие эльфы, у них обычно серебристые волосы и глаза цвета янтаря. Это не дает им никаких специальных возможностей, но служит тому, чтобы отличать их от высших собратьев. Несколько реже встречаются серые эльфы с бледно-золотыми волосами и фиолетовыми глазами. Эти эльфы широко известны как *фэри (faerie)* и они, вероятно те самые, кто впервые вступил в контакт с людьми.

Хотя серые эльфы не совсем уж непримиримы по отношению к другим расам, они верят в чистоту эльфийской крови. Они наименее терпимы к другим расам и прилагают все усилия, чтобы обеспечить свою изолированность ото всего — иногда даже от других эльфов. Только самые могущественные маги других рас допускаются внутрь их горных цитаделей, и они встречаются с подозрением. Серые эльфы не фанатичны в своей антипатии к коротко живущим расам, но они боятся пороков, которые другие расы могут принести эльфам.

Из-за своего преклонения перед святостью эльфийской крови серые эльфы стремятся поддерживать свои первоначальные идеалы. Они полагают себя самым чистым видом среди всех остальных эльфов. Они верят, что, так как другие эльфы не обременены поддержанием своей чистоты, их роль в эльфийском мире менее важна, чем серых эльфов. Эти эльфы чувствуют, что они "истинные" эльфы и что другие являются так или иначе более слабыми отпечатками. Серые эльфы непоколебимо уверены в том, что это правда, несмотря на факт, что они являются ответвлением первоначального рода высоких эльфов.

Серые эльфы маскируют входы к своим горным лугам и отдаленным городам мощным волшебством, которое гарантирует, что только те, кто являются эльфами, или знаком с эльфийским dweomer (?), может обнаружить их пристанище. Если представители другой расы находят их убежища, серые эльфы не стесняются наложить высокоуровневое заклинание *forget.* Они долго и усердно работали для того, чтобы скрыть свои земли и не приветствуют тех, кто натыкается на них случайно.

Среди всех эльфов серые в наибольшей степени полагаются на свой интеллект. В то время как другие эльфы ни в коем случае не глупее их, серые эльфы менее доверяют физическому мастерству, нежели рассудку. Их род рождает больше магов и смешанных типов магов, чем любой другой, а одни из наиболее уважаемых в этой подрасе – ученые.

Все их существование основано на обнаружение и исследование нового знания, поэтому они тратят меньше времени на удовольствия, которые занимают много места в жизни других эльфов. Их маги не имеют себе равных в эльфийском мире. Даже маги великой силы, представители других рас, говорят о знаниях серых эльфов с не малой долей восхищения.

Поскольку единственные специализации волшебника, доступные эльфам это Предсказатель (Diviner) и Чародей (Enchanter), серые эльфы обычно не становятся специалистами. Вместо этого они изучают больше относительно магии вообще; их долгая жизнь гарантируют то, что они становятся одними из самых знающих магов в любом мире, хотя и не обязательно самыми мощными.

Однако, как и все эльфы, у их мастеров были столетия, чтобы совершенствовать свое искусство. Так как серые эльфы имеют намного более жесткую нацеленность на совершенствование, чем другие эльфы, их изделия прекраснее, чем любые другие. Только некоторые дварфы могут конкурировать с мастерством, показанным серыми эльфами, но даже тогда они не могут соперничать с чистой красотой эльфийских изделий.

Определенно, почти любая работа серых эльфов может содержать сильнейшую магию и чары. Само качество изделия добавляет тонкие чары предмету, делая его более восприимчивым к любому мощному волшебству, которое маг может использовать для усиления эффекта. Серые эльфы создали большинство волшебных предметов, созданных расой эльфов. Они особенно увлечены созданием томов и свитков заклинаний.

Серые эльфы часто имеют наиболее обширные из всех библиотек мира. Любое сообщество серых эльфов возрастом более 50 лет имеет общую библиотеку, соперничающую с другими книгохранилищами любого большого города или волшебника. Такие библиотеки открыты для всех эльфов, кто желает самосовершенствования и приобретения знаний. Так как серые эльфы гордятся постоянным расширением объема своих библиотек, многие из них проводят свою жизнь в исследовании (или магическом, или научном), переписывая ученые трактаты.

Поскольку они проводят так много времени в исследованиях, серым эльфам часто не хватает времени для физических упражнений, хотя это не мешает их мастерству. Чтобы содержать свои города, они должны положиться на “меньших” эльфов. Так как почти все эти эльфы-слуги были воспитаны в специфической атмосфере серых эльфов, они полагают, что их жребий в жизни – обслуживать серых эльфов. Хотя некоторые уходят, большинству не хватает на это духа. Многие по-настоящему счастливы, исполняя задания своих хозяев, и не мечтают о другом. Классовое общество предоставляет им защиту и удобство.

Серые эльфы – не жестокие надсмотрщики, но при этом они не прощают ошибок. Когда слуга-эльф терпит неудачу или выполняет задание плохо, то наказание бывает быстрым и точным. Немногие повторяют дважды ту же самую ошибку.

Общество серых эльфов – одно из наиболее жестко регламентированных в любом из миров. Ими управляет наследственный монарх, мужчина или женщина, который может наследовать любому члену Королевского Дома. Он утверждается большинством Палаты Знати. Правитель должен ратифицировать все решения большинством голосов.

Ниже этих двух Палат – Торговые Палаты, часть которых – Гильдии. Глава Палаты один на все Торговые Палаты. Ниже Торговых Палат – Палаты Слуг. Ниже их – безродные эльфы, не имеющие почти никакого права голоса в обществе серых эльфов.

Довольно интересно, что большинство других эльфов неохотно оказывает дружескую поддержку серым эльфам, ибо они считают их чересчур серьезными и высокомерными. Действительно, некоторые эльфы думают, что подраса серых гораздо ближе к человеку, чем к эльфу. Они полагают, что серые эльфы потеряли эльфийскую радость жизни, что для серых эльфов предпочтительней тратить время скорее за книгами, чем наслаждаться природой и гармонией жизни. Вместо того, чтобы исследовать границы жизни, они учатся быть серьезными.

В глазах некоторых эльфов серые даже зашли так далеко, что поработили других эльфов — если не фактически, то по крайней мере их дух. "Слуги" серых эльфов не имеют никакой типичной для эльфов радости жизни, и при этом они не имеют той искры, которая является особенностью эльфов. Это заставляет многих эльфов избегать контактов с серыми. Даже при том, что слуги эльфов делают это по собственному выбору, такой порядок и законопослушание, свойственное обществу серых эльфов, кажется большинству эльфов отталкивающим и даже дварфским.

Высшие Эльфы

Наиболее распространенные из всех эльфов, высшие эльфы также наиболее открытые и дружелюбные. Они без всякого сожаления путешествуют по миру, и делают это намного чаще, чем другие эльфы. Так как у них наиболее тесные связи с не-эльфийским миром и так как их подраса более склонна к авантюрам, то большинство эльфов-персонажей – высшие эльфы.

В то время как, на первый взгляд, они могут казаться равнодушными и высокомерными, сияние их истинного Я видно даже при небольшом усилии. Высшие эльфы знают цену дружбе и союзу с другими “добрыми” расами мира. Однако, они не всегда легко оказывают поддержку. Многие высшие эльфы настороженно относятся к короткоживущим расам; некоторые из них научились в молодости не доверять людям и карликам. Таким образом, хотя высокие эльфы служат делу добра, никогда нельзя быть уверенным в том, какой они окажут прием.

У высших эльфов очень бледная кожа. Хотя они проводят много времени на открытом воздухе, их кожа просто не загорает, независимо от того, как долго они находятся на солнце. Однако цвет их кожи мало напоминает трупную бледность, скорее это цвет свежих сливок. Их волосы и глаза делятся на две основные категории. У первой светлая не только кожа, но и волосы. Такие эльфы в основном блондины с голубыми глазами. Другая категория, такая же многочисленная, кажется гораздо более таинственной. У них темные волосы, в пределах от песчано-коричневого до насыщенно-черного, и ярко-зеленые глаза. Эти две категории высоких эльфов не имеют никаких других значительных различий, но с ними, тем не менее, часто обращаются по-разному просто из-за их внешности.

Высшие эльфы предпочитают светлые пастельные тона цветам, носимым серыми эльфами. Так как они полагаются на охоту и лесничество, они часто носят зеленые плащи для маскировки в лесах.

Их излюбленное оружие – лук, но они также умело обращаются с длинными и короткими мечами. В бою они носят сверкающую эльфийскую кольчугу под плащами, "сотканными из сущности дерев", которые позволяют им бесшумно передвигаться по лесу, быстро нападать и затем отступать. Хотя они могут дружить с гигантскими орлами и иногда использовать их в качестве транспорта, они редко ездят верхом, потому что лошади и т.п. слишком неповоротливы в лесу. Только во время дальних поездок или на равнинах высший эльф поедет на лошади.

Развитая цивилизация эльфов очень похожа на те, о которых рассказывается в детских сказках. Эльфийские дома зачарованы, земли, которыми они владеют, - это совершенные места. О царствах высших эльфов рассказывают легенды в

странах людей, и высшее стремления многих людей – уснуть смертным сном, наслаждаясь безмятежностью эльфийских земель.

Эти эльфы не слишком ценят общество, предпочитая вместо жить как они хотят, нежели по чьей-то воле. Их деревни – мирные местечки, где все эльфы присматривают друг за другом. В их жилах течет королевская кровь различных сортов, но немногие эльфы обращают на это внимание. Они не уважают кого-либо только на основании рождения.

Высшие эльфы живут в постоянной связи с природой, никогда не беря больше, чем необходимо, и отдавая обратно еще больше. Они постоянно сажают новые леса и луга, следя, чтобы всегда в мире, где они живут, было много растительности. Также другие “добрые” расы относятся к ним часто как к высшему воплощению совершенства. Хотя те, кто предпочитают закон свободе, не всегда соглашаются с ними, но они почти всегда уважают особенности эльфийской жизни. Нет сомнения, что высшие эльфы ведут прекрасную жизнь: Свобода, природа и чистая жизненная энергия составляют повседневное существование высшего эльфа.

У этих эльфов немного забот или волнений, и их жизни часто характеризуются идиллическим великолепием. Несмотря на то, что они стоят перед проблемами ярости гуманоидов или вторжения людей, их жизнь кажется свободный от забот, которые так часто омрачают жизнь других эльфов. Так как они живут в такой гармонии с природой, они мало заняты добыванием хлеба насущного. Веселье распространяется вокруг общин высших эльфов, и земля плодоносит для них. Однако, если высшие эльфы путешествуют вдали от дома, они часто обнаруживают совершенно иное положение дел. Отряд эльфов в походе должен иногда полагаться на великодушие других.

Лесные Эльфы

Хотя древесные эльфы (как часто называют лесных эльфов) происходят от того же самого рода, что и другие эльфы, они гораздо примитивнее своих родственников. Их жизнь сводится к простому вопросу выживания в лесной местности, нежели к удовольствию. Но лесные эльфы считают, что эта жизнь более, чем какая-либо иная, приносит им самое большое удовольствие. Изощренность живописи и утонченность музыки не для них. Они предпочитают более простую жизнь. Их музыка – шелест ветра в листьях, вой волков и крики птиц. Их искусство — в виде татуировок — вдохновлено вечно повторяющейся сменой времен года.

Древесные эльфы всей своей природой кажутся более склонными к насилию, чем их цивилизованные братья. Их мускулы крепче, лица – более румяны. Цвет их волос колеблется от желтого до медно-красного, контрастируя с их слегка загорелой кожей. Их глаза обычно светло-коричневые, хотя ярко-зеленые не редки. Красновато-коричневые или голубые глаза исключительно редки, неожиданно возникая только в двух случаях из десяти во всем поколении. Суеверные древесные эльфы полагают, что близнецы с голубыми или красновато-коричневыми глазами – это предзнаменование счастливой судьбы и для близнецов, и древесных эльфов в целом. До настоящего времени они не были разочарованы.

Одежда древесных эльфов намного менее яркая, чем можно ожидать от эльфа. Фокус их одежды в том, что она должна позволить владельцу легко смешаться с лесом. Типичное одеяние темно-коричневое и зеленое или

рыжевато-коричневое и каштановое в сумерках. Зима видит лесных эльфов носящими белые кожи, чтобы они могли прятаться в снегу.

Примерно раз в каждые пять лет эти эльфы веселятся на фестивале искусства и музыки. Когда приходит время летнего солнцестояния, кочевые племена собираются в центре леса. При половине луны племена празднуют солнцеворот Селданквит (Seldanqith), когда созвездия Селдарин не видно из-за северного сияния. Они уверены, что в это время боги сходят на землю, чтобы повеселиться на пиру у своих детей. Праздники древесных эльфов включают вино из дуба, костры, танцы под деревянные барабаны и пение. Пирушки примитивны, даже грубы, но очень нравятся им. Все их инстинкты пробуждаются, ведя их назад, к корням природы.

Древесные эльфы часто описываются как дикие и страстные. Это так постольку, поскольку эти эльфы – очень эмоциональный народ. Они живут своим сердцем, а не разумом, как серые эльфы. Все, что они чувствуют, для них – истина. Логика играет маленькую роль в их жизни, ибо она не может спасти от бегущего кабана или падающего дерева. Интуиция и сила – все, что идет в счет в диких лесах.

Лесные эльфы – независимый народ и они не охотно пускают незваных гостей в свои леса. Любой, даже другой эльф, кто даже просто проезжает мимо стоянки лесных эльфов (в радиусе трех миль), получит постоянное, невидимое сопровождение из по крайней мере двух древесных эльфов (возможно больше), пока гость не покинет эту область. Пока лагерю непосредственно не угрожают, древесные эльфы оставят незваного гостя в покое. Двадцать пять процентов древесных эльфов дадут нарушителям знать, что за ними наблюдают.

Если этот посетитель подойдет слишком близко к стоянке и проявит враждебные намерения, древесные эльфы без колебаний сурово расправятся с ним. Древесные эльфы ведут чрезвычайно затворническую жизнь — даже в большей степени, чем серые эльфы. Они не имеют никакого желания открывать себя или свой образ жизни для грубого исследования со стороны цивилизованного мира. Следовательно, они могут даже уничтожить тех, кто не несет древесным эльфам никакого реального зла. Они чувствуют, что это единственный способ сохранить свою жизни и свои тайны.

Хотя они имеют эльфийскую наследственность, древесные эльфы склонны к полному нейтралитету. Это происходит не из-за присущего им зла, но только из-за желания, чтобы их оставили в покое. Они не заботятся о том, что происходит во внешнем мире; только когда нечто затрагивает их непосредственно, древесные эльфы проявляют интерес. Даже тогда, этот интерес состоит только в устранении неприятностей и в возможно быстром возвращении в леса. Только другие эльфы могут нарушить их одиночество без того, чтобы быть убитыми.

Лесные эльфы чаще связываются с лесными животными, чем с любыми другими существами. Их охраняют гигантские совы или, реже, гигантские рыси. Их склонность к изоляции извратила единственный язык, который они знали (Эльфийский); однако, некоторые знают языки разных лесных существ.

Древесные эльфы, вероятно, наименее дружелюбные из всех эльфов, живущих на поверхности. Они, конечно, не такие общительные, как высшие эльфы, ни столь же предприимчивые, как водные. В то время как серые эльфы чрезвычайно высокомерны, они по крайней мере не будут ненароком уничтожать незваных гостей. Однако следует помнить, что древесные эльфы не злые; они просто ценят свое одиночество превыше всего остального.

Полуэльфы

Хотя полуэльфы и не настоящие эльфы, они включены в эту книгу потому, что у них эльфийские предки. Полуэльфы имеют по крайней мере половину эльфийской крови; те полуэльфы, которые снова воспитываются эльфами, всегда рассматриваются как полуэльфы, независимо от того, как давно в них попала кровь не-эльфа. Те полуэльфы, кого растили не эльфы (таким образом, еще больше разбавляя эльфийскую породу), считаются эльфами абсолютно не-эльфами. Эти полукровки не имеют ни одной из способностей, обычно связываемых либо с эльфами, либо с полуэльфами.

Некоторые полуэльфы не легко принимаются или в эльфийское, или в человеческое общество, и они часто становятся замкнутыми, угрюмыми и озлобленными. Те полуэльфы, которым повезло больше, получили доступ к обоим расам, ибо часто эльфы и люди находит полуэльфов очаровательными. В значительной степени это дело каждого конкретного полуэльфа и общества, с которым он или она имеет дело. Полуэльфы никогда не принимаются в обществе серых эльфов, где полуэльф служит живым напоминанием всего, что серые эльфы хотят стереть из памяти.

Хотя имеются редкие исключения, полуэльфы – это в основном полулюди; эльфийские гены обычно не могут скрещиваться с какими-либо иными, не человеческими генами. Эти отклонения должны быть специально одобрены Ведущим, если они будут использоваться как раса персонажа.

Большинство полуэльфов происходит от народа высших эльфов. Причины этого просты: Водные эльфы не могут жить с людьми; серые эльфы не будут сознательно приближаться к людям для такого тесного общения; древесные эльфы просто убегут или спрячутся; а дроу зарежут того глупца, кто доверится им.

Конечно, всегда есть исключения из этих обобщений. Некоторые эльфы всегда нарушают предписания своего народа, делая что-либо непредсказуемое. Некоторые серые эльфы согласны свободно общаться с людьми, и, возможно, кто-то мог бы объединиться с человеком по любви. Не все древесные эльфы – отшельники, не все дроу безжалостные, злые убийцы. Водные эльфы не так недоступны, как может показаться, ведь люди давно используют магию, чтобы посещать подводные царства.

В высшей степени возможно столкнуться с полуэльфами всех главных под-рас; они просто не столь же обычны, как полуэльфы высшего рода. Однако немногие из них, если такие вообще есть, унаследовали все способности своих родителей. Этот вопрос лучше всего оставить на рассмотрение каждого Мастера; рекомендуется, чтобы полуэльфы получали только премии, описанные в *Руководстве Игрока*. Даже полуэльфы от водных эльфов не должны иметь способность дышать под водой, если кампания не основана на морских приключениях. Даже в этом случае, этот вопрос лучше всего рассматривать очень тщательно.

Так как они ведут себя и по-человечески, и по-эльфийски, то полуэльфов в общем легко узнать. Они более высокие и более крепкие, чем средние эльфы, хотя их волосы и глаза часто напоминают их человеческих родителей. Однако, они также наследуют некоторые черты эльфийских родителей.

Кожа тех, кто произошел от морских эльфов, смешивается из человеческой и эльфийской и часто становится бледно-зеленой или очень слегка голубоватой.

Их волосы повторяют волосы их человеческих родителей, хотя они могут быть зеленого или синего оттенка.

Серые полуэльфы, поскольку чрезвычайно редки, существуют только в человеческом обществе, так как они никогда не находят контакт с серыми эльфами. Их сложнее распознать, чем многих других полуэльфов, ибо волосы и глаза серых эльфов часто похожи на человеческие. Волосы и глаза этих полуэльфов имеют более светлый оттенок, чем у многих людей, но кроме заостренных ушей, эти полуэльфы в остальном совершенно похожи на людей.

Как в случае с серыми эльфами, потомки высших эльфов могут легко сойти за людей на короткое время. Так как окраска высших эльфов почти идентична человеческой (хотя кожа несколько более бледная), их дети имеют меньше проблем среди короткоживущих рас. Пока они скрывают свои острые уши и, возможно, делают что-то еще, чтобы замаскировать свои острые черты лица, они могут оставаться незамеченными.

Полуэльфам лесной крови проще всего жить среди людей. Так как лесные эльфы самые крупные и их кожа загорает, то лесные полуэльфы могут очень легко сойти за людей. Эти полуэльфы любят леса и часто становятся следопытами; так как они все равно находятся на периферии общества, то естественно, что они ведут жизнь, которая соответствует этому.

Дети дроу наиболее необычны по своей внешности. Их кожа темно-серая, их волосы – белые. Их родословная совершенно очевидна для всех, и они обычно не находят никакого утешения или пристанища ни у эльфов, ни у людей. Более того, дроу часто разыскивают этих полуэльфов, чтобы смыть пятно на чести дроу.

Дети двух полуэльфов обычно выглядят также, как и их родители. В случаях, когда родители полуэльфа происходят от различных эльфийских подрас, результаты различны. Вероятность пятьдесят процентов, что в ребенке смешаются характеристики родителей; 25% - ребенок будет походить на мать, и 25% - на отца.

Очевидно, полуэльфам не нравится социализироваться. Они часто являются чужаками, играя свои роли на окраине общества. Во многих обществах распространен расизм, в котором полуэльфы принимают участие, сами не признавая этого. Такой расизм существует и в человеческих и в эльфийских станах, и часто для полуэльфа тяжело чувствовать привязанность к какой-либо расе.

Вместо этого, многие создают свои собственные общины, где все свободны жить так, как они хотят. К сожалению, многие полуэльфы позволили своему негативному опыту общения с людьми и с эльфами озлобить их по отношению к обеим расам; в общинах полуэльфов представителям рас их родителей не всегда оказывают радушный прием.

Люди, несмотря на обаяние полуэльфов, смотрят на полуэльфов с неким подозрением. Так как многие полуэльфы посвящают свои жизни беззаботным приключениям или даже прямому воровству, они не могут пользоваться большим доверием. Кроме того, они – полукровки от двух несовместимых рас, и никто не может быть уверен, каким будет результат такого союза. Много полуэльфов являются также несчастным результатом военных преступлений, и напуганы обстоятельствами своего зачатия. Их мотивы, для людей по крайней мере, подозрительны.

Эльфы, с другой стороны, обычно рассматривают этих детей как низших полукровок. Они могут пробовать терпеть присутствие полуэльфов, но считают

их просто более долго живущими людьми. Таким образом, хотя полуэльфы не часто изгоняются из эльфийских земель, никто не дает им понять, что им рады, даже пока они дети, и никто не льет слез при их отъезде.

Ни люди ни эльфы, кажется, не осознают уникальные дары, которые получили полуэльфы. Как существа, которые живут дольше, чем люди, они находятся в положении, где могут понять точку зрения эльфов. Так же, поскольку существа, которые ощущают груз своей смертности, они могут постичь странную спешку, с которой люди идут по жизни. Они, таким образом, хорошо подходят на роль послов одной страны к другой. Они гарантированно беспристрастны, поскольку они имеют родственные узы с обеих сторон. Они могут принадлежать фактически к любому классу, и они – многогранные личности в очень многих случаях. Однако эльфы и люди не могут забыть факт происхождения и теряют ценную возможность понимания друг друга.

Так как им трудно быть полностью принятыми в любой мир, полуэльфы склонны путешествовать между обществами эльфов и людей. Когда жизнь становится суровой в одном из них, они на время переезжают в другой. Они приходят, чтобы увидеть лучшее из обоих миров.

Эльфы других Миров

Кроме описанных выше эльфов есть эльфы различных видов, населяющие отдельные миры. Потомки кочевых высших эльфов, которые рыскали вдоль и поперек по мирам, эльфы, описанные ниже, осели в мирах, которые отвечали их фантазиям. Со временем они стали новыми подрасами эльфов. В некоторых странах эльфы совершенно иные, слабо напоминая первых высших эльфов. В других изменяются больше имена и мировоззрение, чем какие-то физические данные. Все они несут в себе определенную ауру, которая проникает в их мир, формируя его так же верно, как они формируют историю.

Важно помнить одну вещь – не все эльфы из этих областей соответствуют описаниям из этой книги. *Всегда* существуют исключения для каждой земли. Любые персонажи из этих миров могут действовать так, как они желают.

Мир AL-QADIM®

Эльфы Захара (Zakhara), Земли Судьбы, являются физически теми же самыми эльфами, что и эльфы с севера мира FORGOTTEN REALMS®. Что отличает их, так это отношение к жизни, другим расам и их кредо.

В Захара все расы стараются иметь более терпимое отношение к другим расам. Важнее, как они чувствуют, верить в светлого бога, чем быть эльфом, дварфом или человеком. Каков ты внутри, значит больше, чем *кто* ты есть снаружи. Они понимают, что никто не может управлять обстоятельствами своего рождения, что скорее дела и убеждения делают существо добрым, нежели его раса.

По этой причине в Захара нет никакого отдельного общества эльфов. Есть, конечно, такие фанатики, которые предпочитают эльфов всем другими расам, но по-настоящему просвещенные личности не делают никаких различий между эльфами и другими расами. В Захара никто не удивится, когда эльф возьмется за работу, которую многие в других мирах посчитали бы традиционно дварфской.

Нет там и расовой нетерпимости и ненависти. Совершенно нормально, если орк – хороший друг эльфа (поскольку эльфы дружат со всеми). Повторяю, расы

ценятся по их деяниям и убеждениям. Только в нецивилизованных районах Захара каждый найдет доказательство ненависти, столь распространенной в других странах.

Действительно, эльфы Земли Судьбы считаются ценными членами общества. Из-за их способности достигать очень преклонного возраста и факта, что даже молодые эльфы равны по годам наиболее почтенным людям, они разыскиваются из-за их мудрости. Многие из *qadi* (судьи) являются на самом деле эльфами. Их продолжительность жизнь дает им уникальное видение мира и возможность служить сотни лет.

Много эльфов служат учителями мудрости в университетах. Как уже было сказано, их возраст дает им преимущество. Любое существо, которое живет сотни лет, может накопить знания в почти любой отрасли.

Ни один местный эльф не поклоняется эльфийским богам. Подобно другим гражданам Захара, они поклоняются светлым богам. Любой, кто поклоняются своим богам в образе идолов и икон, считается дикарем. Любые боги в Захара изображаются только символами, ибо нет никакого другого способа должным образом изобразить бога.

Эльфы Захара считают северных эльфов варварами. Северные эльфы продолжают ненавидеть другие расы, поклоняться идолам своих примитивных религий и держатся самих себя. Гораздо более вероятно, что эльфы Захара примут сторону таких же единоверцев против северных эльфов. Они не знают никакой расовой лояльности; они знают только лояльность братьям и сестрам по вере.

Мир DARK SUN®

Атасийские эльфы полностью отличаются от высших эльфов, которые осели в Атас (Athas) века назад, поскольку они адаптировались к жизни в горящем мире. Понятно, что эти эльфы не живут в лесах, как их более нормальные собратья, ведь на Атас немного лесов. Вместо этого они живут на равнинах и пустошах, борясь за существование там, где немногие остаются в живых. Они – контрабандисты и грабители, презирающие транспорт, используемый в пустыне более слабыми. Они, как и другие расы на Атас, намного больше похожи на дикарей, чем на обычных эльфов.

Эльфы Атас очень высокие, часто достигая роста 7 футов и больше. Их длинные ноги делают их превосходными бегунами, и они могут покрывать невероятные расстояния за один день. Они – ужас пустынь, и их охотящихся банд боятся все.

Они охотятся на тех глупцов, которые проходят через их территорию, они пользуются легковерными на рынках городов-государств. Немногие из этих мест не имеют никаких торговых дел на рынке, где эльфы продают свои сомнительные или низкокачественные товары; эльфы делают невероятную прибыль на тех, кто проходят мимо, потому что они являются единственными поставщиками.

Хотя они плохо обходятся с представителями других рас и даже других племен эльфов, Атасианские эльфы не злые. У них прочные связи со своими племенам и они такие же жестокие, как и их планета. Связи, которые объединяют их, удивительно крепки; эльфы одного племени часто не имеют никаких других друзей, кроме членов племени. Их жизни зависят от их

товарищей, так что они доверяют только тем, кто доказал, что им можно доверять.

Подобно другим жителям Атас, эльфы борются за выживание. Под огнями Темного Солнца остается в живых только самый сильный. Эльфы хотят быть среди живых, и если они должны сокрушить других... что ж, если этот путь ведет к выживанию, они пойдут по нему.

Мир DRAGONLANCE®

Высокие эльфы заселили мир Кринн (Krynn) давно, и их история в этом удивительном мире весьма богата. Хотя она аналогична истории эльфов в мире AD&D®, она не точно такая же. Действительно, некоторые плохо информированные историки доказывают, что эти эльфы не связаны родством с эльфами, упомянутыми ранее в этой главе. Эта теория кажется весьма неправдоподобной после чтения истории эльфов в этом мире.

На Ансалоне (Ansalon) основная ветвь эльфов назвалась Кагонести (Kagonesti), предки, от которых произошли другие эльфы. Эти другие быстро покинули леса, принимая более цивилизованный вид. Они, в конечном счете, сформировали царство Сильваност (Silvanost), по имени их великого вождя в Первых Драконьих Войнах. Сильванести напоминают серых эльфов своим мировоззрением и взглядами, поскольку они надменные и больше всех пекутся о расовой чистоте.

Квалинести откололись от Сильванести столетиями позже, после спора о том, как лучше всего обращаться с не-эльфийским миром. Сильванести, ненавидящее чужаков кастовое сообщество, почти вытеснили Квалинести из земель за их сочувствие к людям.

Квалинести, под руководством Кит-Канана (Kith-Kanan), оставили Сильваност, когда стало очевидно, что общество Сильванести закоснело. Они двинулись на запад, пока они не нашли место, где смогли бы жить свободно от требований Сильванести. Отношение между этими двумя расами в лучшем случае напряженное. Квалинести больше всего походят на высоких эльфов, и они во многом более распространенные эльфы в мире DRAGONLANCE®.

Лесные эльфы Кринна – это Кагонести. Хотя они происходят от первого рода эльфов, который когда-то ступил на Кринн, они игнорируются другими расами, их избегают как диких и нецивилизованных. Кагонести, хотя многие из них ненавидят такое положение дел, избрали уход от цивилизации и ее "порока". Они предпочитают вместо этого дикую гармония природы, связь с землей, которую другие эльфы, кажется, забывают в своих поисках новых и лучших форм правительства. Кагонести часто наносят татуировки или раскрашивают свои лица, чтобы запугать врагов или слиться со средой.

Димернести и Даргонести – две расы водных эльфов, живущих на Кринне. Созданный хаотическим превращением Грейстоуна Гарната (Greystone of Garnath), эти морские эльфы обладают способностью трансформироваться в выдр или дельфинов. Отношения между двумя расами морских эльфов очень похожи на отношения Квалинести и Сильванести. Даргонести можно увидеть весьма редко и они очень замкнутые.

Эльфы, населяющие другой континент Кринна, обычно похожи на Кагонести больше, чем на любую другую разновидность Криннских эльфов. Эльфы Таладана (Taladan) из Тамира (Tamire) – кочевники и грабители, подозрительные по отношению к посторонним. Они отождествляют свои кланы

с тотемными животными, используя этих животных как духов-советчиков и защитников.

Другая раса эльфов на Таладас состоят из беженцев, эльфов из армады Сильванести, брошенной к новым землям. Они основали страну под названием Армач (Armach) и пробуют организовать ее по примеру Сильванести.

Однако, люди из этой области, выказывая свою настойчивость, не пожелали быть изгнанными со своей родины, и они вынудили эльфов принять их в конфедерацию. Люди, таким образом, стали более эльфийскими, а эльфы – более человеческими по образу мыслей. Однако, эльфы повлияли на примитивные народы Таладас намного больше, чем изменились сами.

Фанатичное желание сохранить свою эльфийскую чистоту здорово извратило культуру этих эльфов. Хотя они живут в свободной конфедерации, они ясно очертили границы свобод, которыми могут пользоваться не-эльфы Армача. Они отчаянно охраняют свою новую "родину", наказывая тех, кто без разрешения пересекает границы. В целом, Армачнечти (Armachnesti) (как они стали называться) намного более нетерпимы, чем их братья Сльванести. Хотя они должны иметь дело с людьми, их жизнь стала тем более жесткой, и некоторые говорят, что их негибкость – прямой эффект их неизбежного контакта с людьми.

Обе расы эльфов на Таладас постоянно сталкиваются с Лигой Минотавров, которая располагается прямо между этими двумя расами. Армачнести в настоящее время находятся в состоянии перемирия с Лигой, но обе страны знают, что перемирие будет нарушено при первом удобном случае. Эльфы Тамира находятся в более серьезной опасности, ибо минотаврам ничего не стоит совершать набеги на их земли для пополнения запаса рабов.

Мир FORGOTTEN REALMS®

Эльфы Торила (Toril) не подходят под стандарты большинства других миров. Что объединяет почти всех эльфов Царств – так это их самоназвание: Тель'Квессир (Tel'Quessir). Это переводится как "народ". Все не-эльфы известны как “Н'Тель'Квесс” ("N'Tel'Quess"), или "Не-народ".

В то время как эти эльфы обладают стандартными способностями эльфов, их внешность имеет заметные отличия. Эти эльфы имеют человеческий рост, хотя на этом сходство заканчивается. Как и их более типичные собратья, эльфы Царств намного более стройные и хрупкие на вид. Разделившись давно на пять отдельных, отличных друг от друга подрас, каждое из них по-разному оценивается другими расами.

Первая подраса – золотые эльфы. Некоторые также называют их эльфами восхода или высшими эльфами, хотя они не очень походят на стандартных высших эльфов и, на самом деле, кажутся скорее серыми. Золотые эльфы вообще считаются наиболее цивилизованными и, в то же самое время, наиболее высокомерными из рас. Это эльфийская аристократия наТориле, которая ведет других эльфов по эльфийскому пути. Они – эквивалент Сильванести на Кринне.

Вторая подраса известна как лунные, серебряные или серые эльфы, хотя, опять же, только название и напоминает обычных серых эльфов. Они более походят на высших эльфов, чем на серых, что не удивиетльно, так как кочевые высшие эльфы заселили Торил. Они наиболее распространены в этом мире, или, по крайней мере, эта разновидность чаще всего встречается не-эльфам. Из-за их большей терпимости к другим расам лунные эльфы, весьма вероятно,

становятся авантюристами чаще, чем другие эльфы. Аналогично, большинство полуэльфов в Царствах происходит от лунных эльфов. Хотя лунные эльфы считаются менее благородными, чем золотые эльфы, Королева Эвермита (of Evermeet) родом из лунных эльфов.

Третья подраса – грубая копия лесных эльфов. Они зовутся дикими, зеленым лесными эльфами. Они общаются почти исключительно с другими эльфами, сводя любой контакт с другими расами к минимуму. Так как они стараются жить вдали от людей, они – одни из самых редко видимых эльфов. Хотя они не имеют собственного царства, проникая в каждый эльфийский народ.

Морские эльфы составляют четвертую подрасу. Они также довольно необыкновенные, хотя они не так замкнуты, как дикие эльфы. Они плавают в двух водах: Великого Моря (Great Sea) и Моря Падающих Звезд (Sea of Fallen Stars). Имеется только небольшое различие во внешности между ними. Одна раса дышит соленой водой, а другая – пресной, но они могут существовать везде. Водные эльфы живут везде, но чаще всего рядом с островом, вдали от Эвермит.

Последняя подраса на Ториле – темные эльфы. Подобно их собратьям дроу, темных эльфов почти всегда избегают из-за их злобности. Жестокие существа, живущие под землей, они появляются только ночью, пытаясь отомстить за себя своим "угнетателям", эльфам, ответственным за их уход в подземелье.

Эльфы Царств – одна из самых старых рас, живущих в этом мире. В то время как люди жили в их пещерах, учились охотиться друг на друга, эльфы процветали. Их народ распространился по всему Торилу, и они жили в гармонии с природой. Но поскольку люди стали все более цивилизованными и раздвинули границы своих владений, эльфы были вынуждены отступить.

Так как эльфы не могли реагировать быстро на постоянные изменения у людей, они должны были изобрести иной план. На своем собрании в Мит Драннор (Myth Drannor) эльфы начали обсуждать достоинства Отхода к земле без людей. Они обсуждали этот вопрос в течение многих столетий и, после того, как закончились все доступные доказательства, пришли к согласию.

В течение своих дебатов они определили землю далеко от пределов досягаемости людей. Называемый Эвермит, остров на расстоянии тысяч миль в Нехоженом Море (Trackless Sea) хорошо подошел для их цели. Глубокое море и великолепные леса, как и многие другие черты, которые эльфов считают необходимыми для дома – мало кто сомневался, что здесь должен быть последний дом Эльфийского Народа.

Только эльфы принимаются на Эвермит. Всем другим (включая дроу и полуэльфов) вход воспрещен. Так как нет никакого волшебного пути к Эвермит, то только корабль может добраться туда. Эльфийский Флот, самый известный, защищает святость Эвермит, уничтожая не-эльфийские суда, которые попадают в зону юрисдикции Эвермит. Флот также обеспечивает проход для эльфов, ищущих Отход или защиту для эльфов, окруженных людьми. Флот, кажется, знает, когда есть нужда в его услугах.

Хотя они были когда-то самым сильным народом Царств, теперь цивилизация эльфов в упадке. Они покидают свой мир во все больших количествах. Однажды люди не найдут больше эльфов в Царствах. Большому миру, без сомнения, будет их не хватать.

Мир GREYHAWK®

Эльфы Эрт (Oerth) походят на стандартных эльфов в AD&D® почти во всех отношениях. Это очень типичные эльфы, занятые наиболее эльфийскими делами. Некоторые утверждают, что Эрт – родина эльфов, место, откуда произошли все остальные.

Оспаривает это утверждение, однако, существование гругачей (grugach) и долинных эльфов. Хотя две эти расы могут быть просто ответвлениями лесных эльфов и серых эльфов соответственно, они не живут нигде вне мира Greyhawk. Если бы Эрт действительно была родиной эльфов, то эти две разновидности были бы обнаружены и вне этого мира. Возможно, истинное место рождения эльфов утеряно во тьме времен, или, возможно, оно было разрушено во время великой Войны Эльфов. В любом случае, вероятно, что Эрт – это не место их происхождения.

Однако, эльфы Эрт обычно являют собой "более чистую" форму, чем эльфы многих других миров. Их идеалы и их цели часто ближе к стандарту AD&D, чем в других мирах. Почти во всех отношениях они – средние эльфы, если бы не гругачи и эльфы долины.

Гругач во многом подобны лесным эльфам, живя, подобно им, в глухих, древних лесах пустынных районов. Подобно лесным эльфам, гругач имеет тенденцию к намного меньшей цивилизованности, чем другие братья. Один пункт, по которому они отличаются, это их дикость.

В то время как обычные лесные эльфы – вспыльчивые и недружелюбные, гругачи прямо таки порочны. Лесных эльфов возмущает вторжение в их земли, в то время как гругачи обычно уничтожают тех, кто это сделал. Гругач не может стать товарищем никому, кто не является естественным лесным жителем. Сюда входят друиды и другие эльфов, хотя это не касается нимф или дриад.

С другой стороны, они обладают близким родством с лесными животными, часто имея с ними дело. Склонность гругачей к жестокости известна всем. Их ненависть ведет их далеко в царство насилия. Гругачи вообще используют западни и ловушки, чтобы ловить чужаков, которые слишком близко приближаются к их лагерю. Эти ловушки становятся все более жестокими, чем ближе чужак подходит к такому лагерю.

Другая подраса эльфов в мире Greyhawk – эльфы долины. Их название происходит от их места проживания в Долине Мага. Как подданные или союзники Мага, они защищают землю в обмен на способность Мага защищать их от внешних угроз.

У Мага, как верят многие, есть сеть шпионов среди эльфов долины, чтобы защищать землю и грабить близлежащие державы. Так как эльфы долины примерно такого же роста, как люди, они могут обычно пройти скрытно через страны людей. Понятно, что такое проникновение нарушает суверенитет соседних народов, и они были бы счастливы видеть, что эльфы долины уничтожены.

Большинство других эльфов презирает эльфов долины. Общее эльфийское убеждение состоит в том, что эти эльфы продали свое достоинство и независимость за временную защиту человеческого волшебника.

Так как продолжительность жизни эльфа намного больше, чем у людей, эльфы без сомнения переживут своего "защитника", если он не выбирает возможность превращения в лича. Если это и произойдет, то другие эльфы смогут прийти и уничтожить своих своенравных братьев. Они не хотят видеть многих своих одноплеменников поддавшимися злу. Эльфы долины уже живут под подозрением за их склонность следовать распоряжениям помощника Мага

эльфа-дроу, и вассальная верность неживому выродку станет последней каплей для любого правильно мыслящего эльфа.

Эльфы долины хорошо адаптировались к опасной среде Барьера Пиков. Даже до прихода Мага они хорошо заботились о себе в полных риска землях окрест. После его прихода они стали частью опасностей этой области, фанатично защищая своего лорда. Некоторые говорят, что есть немного телохранителей, более рьяных, чем эльфы. Маг Долины действительно хорошо защищен.

Мир RAVENLOFT®

Не известно никаких эльфов, живущих в темных доменах. Большинство эльфов, находящихся в полумире (demiplane), живет в области Ситикуса (Sithicus) и первоначально вышли из Кринна. Здесь они вынуждены напоминать Лорду Соту (Lord Soth) о его преступлениях, храня живой память о его отвратительном прошлом. Хотя они не сознательно выполняют эту услугу, он не может прекратить призывать эльфов, которые содействовали его падению. Эльфы здесь ведут мучительное, унылое существование, никогда не зная, когда Сот может начать мстить за эту обиду.

Этот домен не полностью естественен, так что эльфы не чувствуют никакой связи с ним. Леса не отвечают на их веселье, стоя безжизненно. Радость, которую эльфы обычно чувствуют в лесах более естественных стран, изгнана из Ситикуса, и любое счастье, которую они выказывают, вымученное. Их жизни проходят в мучениях; по этой причине эльфы постоянно экспериментируют, ища способ убежать из лап Сота. К настоящему времени, немногие (если вообще такие были) добились успеха.

В других доменах, открытых ко времени написания этой книги, эльфы и их производные обычно рассматриваются с величайшим подозрением. Люди Ravenloft обычно очень человеческие и в высшей степени суеверны. Все, что не удовлетворяет их тщательно выстроенным убеждениям, становится объектом их опасения и ненависти. Только с осторожностью эльфы будут когда-либо приняты этим народом, и даже тогда им не будут доверять.

На наиболее явных эльфов в Ravenloft охотятся испуганные граждане. После нескольких предпринятых линчевания любой эльф, достойный лука, поймет необходимость маскировки при путешествии в темных землях. Таким образом, любые эльфы, которые могут путешествовать через эти царства, не будут открыты для всех, хотя они обычно предложат помощь такому же эльфу в опасности. Так как нежить не излучает никакого тепла, эльфы могут ночью легко определять самозванцев... которые все чаще приходит в Ravenloft.

Мир SPELLJAMMER®

Те эльфы, кто путешествует через пустое пространство и флогистон, считают себя наиболее важной породой эльфов, поскольку они являются связующим звеном между эльфами в космосе. Так как эльфы обычно не достигают высших уровней в магии, они не способны создать устройства для перемещения между измерениями. Таким образом, они полагаются на Эльфийский Имперский Флот, осуществляя контакт между разбросанными поселениями в разных мирах. Как это ни парадоксально, но из-за отсутствия волшебной мощности эльфы в настоящее время – одна из самых значительных сил в космосе.

Некоторые говорят, что эти потомки кочевых высших эльфов разработали технологию сокрытия для своих судов, которая позволяет им осторожно наблюдать за потенциальными горячими точками. Далее, ходят слухи, что имеется значительный флот, размещенный на Скале Брал (Rock of Bral), скрытой внутри полого астероида с согласия Принца Эндру (Prince Andru). Широко известно, что эльфы имеют посольство, размещенное на Скале, так как это важный участок в пространстве. Таким образом, любые эльфы-спеллджаммеры могут сообщать сведения непосредственно Эльфийскому Имперскому Флоту на Скале.

Эльфийский Имперский Флот плавает к каждому основному народу эльфов на каждой планете, где эльфы, по сведениям, имеют силу. Они рассказывают новости о других эльфийских народах и предлагают помощь различным правителям. К счастью, они признают каждого монарха независимым в его собственной стране, так что нет почти никаких трений между космическими эльфами и наземными.

Помощь, которую они предлагают, обычно в форме совета, поскольку спеллждаммерам не приятно оповещать о своем присутствии всех средних жителей планеты. Иногда они предлагают что-нибудь более существенное, но это только в особом случае. Взамен этой помощи они ожидают, что облагодетельствованный обеспечит помощь для меньших эльфийских народов в регионе.

Некоторые говорят, что Эльфийский Имперский Флот также защищает родину эльфов. Они утверждают, что они – естественно встречающаяся раса в сферах, объединенная во всеобщей связи со вселенной. Другие указывают на очевидные подобия между эльфами во многих различных мирах. Этот народ требует, чтобы эльфы перемещались из одного мира в другой, чтобы распространиться в сферах.

Если правда, что эльфы происходили из одного мира, то не должно никого удивлять, что они это отрицают. Видя, что другие расы сделали с их мирами и сколько из этих миров теперь уничтожены, эльфы естественно хотели бы удостовериться, что ни одна из этих рас не обнаружит, а затем не уничтожит родину эльфов.

Наоборот, другая теория утверждает, что эльфы только учатся жить в гармонии с новыми мирами после разрушения их первоначального дома. Это, говорят критики, их позор, и они скрывают эту планету, потому что не желают , чтобы все знали, что они не были всегда несносно совершенны, как теперь.

Заслуга эльфов в том, что большая часть пространства для путешествий относительно безопасна для доброго народа. Эльфы изгнали оркские расы из известных сфер в Нечеловеческих Войнах, почти полностью сокрушив их флот. Хотя гоблиноиды клялись мстить, эльфы не беспокоятся. Если они сделали это однажды, они могут сделать это снова. Это чувство, конечно, продлится до Второй Нечеловеческой Войны.

События, приведшие к разрушению флота гоблиноидов, явились результатом других дебатов, весьма напоминающих те, которые предшествовали переходу эльфов Торила к Эвермит. Эти дебаты также продлились несколько сотен лет, но, однажды придя к решению, гибель гоблиноидов была предрешена. Непреклонной четкостью и решимостью эльфы гарантировали то, что расы гоблинов не будут представлять никакой угрозы в течение некоторого времени.

Из-за их мощности и преобладания во многих сферах эльфы стали высокомерными. Они назначили себя полицейской силой космоса и часто

решают расширить свою юрисдикцию до поверхности планеты. Иногда, кажется, что эльфы-спеллджаммеры воплощают все самое *дурное* в расе эльфов. Они используют свой возраст как силу, полагая себя обладающими бо́льшим опытом и мудростью, чем другие. Они надменны, едва снисходят до разговора с "младшими". Они часто взаимодействуют с другими расами только тогда, когда подозревают другую расу в каком-нибудь проступке или заговоре. Действия этих спеллджаммеров способствуют или даже вызывают отрицательное представление об эльфах, которое сложилось у многих рас.

Эльфийские корабли для полетов в космосе – естественно выращенные, разводимые для эстетической красоты и функциональных возможностей в пространстве. Таким образом, они легко узнаются, как и те, которые украдены из эльфийских садов. Бракованные корабли часто чудовища с кричащей окраской их видно на большом расстоянии.

Эльфов из всех миров можно найти в космосе, хотя обычно только серые и высшие эльфы (или их эквиваленты) путешествуют с помощью спеллджамминга. Водные эльфы не могут покинуть свои подводные дома, а древесные эльфы испытывают крайне неприятное чувство, покидая свои леса даже на короткое время. Дроу не могут выносить сияние звезд на таком близком расстоянии. (К тому же, дроу могут легко путешествовать к другим землям экстрапланарными способами и нет никакой необходимости терпеть яркий свет космоса.)

В середине Вторых Нечеловеческих Войн эльфы посчитали, что они слишком долго были слишком расхлябанными. Их неспособность измениться в том же самом быстром темпе, как другие расы, ведет к поражению от рук гоблиноидов. Эльфы видят, как их "империя" рушится вокруг их остроконечных ушей. Они стали только еще одной расой космических путешественников, чем ужасающей силой, какими они были так долго.

Глава 3: Физические Характеристики

Ну, конечно мы разные. Мы живем долго, часто более чем на 400 лет дольше, чем обычный Человек. Мы можем действовать легко и спокойно в таких местах, где единственный свет – от жара, излучаемого нашими братьями — и нашими врагами. Наш навык обращения с луком и мечом считается некоторыми поразительным, в то время как другие называют его просто мастерством и искусством. Нам даже не нужен сон, вместо этого мы отдыхаем, живя в наших воспоминаниях и надеждах из прошлого: искусство Грезы. Некоторые утверждают, что это стагнация и заставляет нас жить прошлым. Это не так. Мы учимся на будущее, еще раз проживая прошлое.

Мы – хозяева леса, и этому есть причина. Мы близки с самой землей, по которой мы ходим, ибо наши души привязаны к земле. Почва под нашими ногами поддерживает нас и никогда при предаст нас врагу. Наши леса обнимают нас, скрывая в своих ветвях, гарантируя, что мы случайно не выдадим себя.

Мы можем адаптироваться к любой среде, и представители нашей расы встречаются в таких местах, которые считаются большинством слишком неприветливыми. Хотя вы не замечаете наших собратьев, вы можете быть уверенными, что они наблюдают за вами... удостоверяясь, что вы не делаете ничего плохого.

Короче говоря, мы – опекуны и хранители этого мира. Мы не пытаемся доказать, что мы по природе лучше, чем кто-либо другой. Мы только знаем, что наши способности далеко превышают способности большинства, и наша долгая жизнь дает нам возможность использовать эти способности на полную мощность.

Это не значит, что весь мир должен сидеть за нашей спиной и плакать. Напротив, мы делаем все, что можем, чтобы быть уверенными, что мы не слишком вмешиваемся в их дела. Действительно, мы видим нашу задачу в восстановлении мира после того, что вы с ним сделали. В отличие от вас, людей, наши жизни не посвящены идее, что мы должны изменить мир, ибо мы совершенно уверены, что мир изменит себя, когда будет нужно.

-Ларанис Каллирр,
высший эльф-следопыт

Эльфы в основном физически походят на людей. Хотя они обычно ниже и стройнее, они часто могут успешно выдавать себя за маленьких люди. Без этой маскировки, однако, их истинное происхождение очевидно. Их выдает характерное выражение. Многие эльфы, однако, находят, что это не проблема; они не имеют никакого желания быть зачем-либо принятыми за людей.

У эльфов тонкие черты лица, обычно довольно угловатые и красивые. Действительно, не бывает так, чтобы эльф родился уродливым; те, кто имеют низкую Харизму, были или случайно травмированы, или испорчены магией. Однако Харизма показывает не только внешнюю красоту. Тот факт, что многие эльфы имеют среднюю Харизму – завет того, что красота, вопреки популярному убеждению, не единственная важная вещь в человеке.

Все эльфы очень стройные, скрывая свою естественную силу под завесой хрупкости. Их изящное телосложение противоречит мощи, по-видимому взятой непосредственно из земли. Глядя на них, никто никогда не поверил бы, что эти существа одни из самых сильных, созданных когда-либо, или что они – почти свидетели рождения мира. Эльфы видели появление других рас — медленное движение человечества из первобытного ила. Они старше, чем многие деревья и будут жить, наблюдая за поколениями деревьев и людей. Все же они скрывают эту врожденную мощь под изящной внешностью; многие таким образом думают, что они безобидны.

Эльфийские волосы и цвет глаза варьируется в зависимости от полрасы. Это, фактически, зависит то того, как много людей идентифицирует отдельные типы эльфов с первого взгляда, особенно серых и высоких. С другими эльфами различия часто очевидны с первого взгляда. Однако, все равно полезно для любого персонажа ознакомиться с различными чертами, которые отличают подрасы эльфа.

Одна интересная эльфийская черта, которую немногие знают – отсутствие у эльфов клыков. Так как они пришли в мир полностью сформированными, они пропустили процесс эволюции, который прошли так много других рас. Таким образом, хотя они всеядны, и все их зубы крепкие, у них нет заостренных клыков.

Эльфийская кожа обычно довольно бледная. Очевидные исключения – это конечно, дроу и водные эльфы. Даже полуэльфы довольно светлые по сравнению со своими человеческими родителями.

Конечно, у всех эльфов остроконечные уши. Это позволяет им слышать острее, и они могут слышать звуки, которые не слышит человеческое ухо. Однако расстояние не настолько большое, чтобы тут было какое-то значительное различие; эльфам его хватает только на то, чтобы расслышать некоторые оттенки, которые дают им возможность передавать сообщения, не предназначенные для человеческих ушей.

В этой главе обсуждаются физические характеристики эльфов, включая врожденные способности, стадии жизни, которые они проходят, питание и размножение. Здесь также обсуждаются два уникальных эльфийских качества: эльфийские узы и эльфийская музыка. Они включены сюда, а не в Главу 4, из-за физических воздействий, каждое из которых имеет на эльфов.

Физиология

У эльфов есть некоторые способности, не доступные для большинства людей за исключением могучих магов. Они знают, что другие расы не имеют этих способностей, и гордятся, что являются единственной смертной расой, благословенной этим. Однако, большинство эльфов не относятся к другим расам как к низшим просто потому, что они были рождены без этих способностей; скорее, они радуются собственной уникальности. Эльфы чувствуют себя по-настоящему счастливыми.

Среди способностей, с которыми рождаются все эльфы - *общность*, *эльфийское зрение*, *представление*, *грезы* и ограниченная невосприимчивость холоду и жару. Каждая из них более подробно разъясняется в нижеследующем тексте.

Общность

Все эльфы имеют врожденную способность делиться своим опытом, чувствами и жизнями с теми эльфами, которых они любят или всецело доверяют. Это разделение, называемое *общностью (communion)*, может быть предпринято только горячим желанием. Оно не действует в случае с полуэльфами и не работает, когда один из участвующих имеет даже самые незначительные сомнения. Она не распространяется на тех, кто находится под влиянием заклинаний из группы *очарования* (*charm*), ибо они испытывают неуверенность в глубине души, даже если говорят обратное.

Общность требует от всех эльфов (максимум – четыре участника) полной релаксации. Они должны находиться в безопасном месте, предпочтительно там, где мир вряд ли вторгнется со своими проблемами и заботами. Естественная среда лучше всего подходит для этой операции.

Общность требует от всех задействованных эльфов полной безмятежности, мыслей только о друге в этом наиболее близком союзе. (Таким образом, общность – это не эффективный способ передачи сообщений любой важности.) Все эльфы должны освободить себя от суждений и предубеждений относительно других, что может занять некоторое время. Действительно, просто подготовка к общности, как известно, может занять две недели и более.

Когда участники достаточно расслабились и ушли от суровости мира, они слегка касаются друг друга ладонями, палец к пальцу. Они открывают свои умы друг другу, свободно и полно соединяясь воедино; если останется даже крошечное сопротивление, то связь нарушится. Во время общности эльфы

исследуют все аспекты индивидуальности другого — любовь, ненависть, надежды и страхи.

Находясь в этом трансе, эльфы полностью уязвимы для всего, что может случаться с ними физически, поскольку они не могут защитить себя от любых нападений. Ментально они даже более уязвимы для атаки, имея спасбросок при -4 против большинства ментальных атак, так как их разум совершенно не охраняется.

Довольно интересно, что само действие общности накладывает некую защиту. Те, кто находится в общении, защищены против подслушивания, мысленного или физического; эта защита принимает форму невидимого барьера, окружающего общающихся эльфов. Можно предположить, что эльфы настолько увлечены друг другом, что проецируют мысленный экран, который сводит возможность вторжения до минимума. Конечно, он не предлагает никакой защиты против нападения того, кто знает о времени и месте проведения процесса общности.

Польза общности не только в том, что эльфы узнают наиболее тайные стороны других. Они также глубоко ознакомятся привычками других, стилями боя и мышления. В течение дня сразу после общности объединенные эльфы могут сражаться в совершенной гармонии, оружие одного завершает удар там, где другой открыл для него противника. При борьбе плечом к плечу против обычных врагов они получают +2 к броскам атаки и -1 к АС только на следующий день, и только если они работают в паре. Все эльфы должны иметь по крайней мере одного партнера из общности на своей стороне, если эта премия привносится в игру.

Общность может быть использована только один раз в неделю. Те, кто пробуют делать это чаще с теми же самыми партнерами, обнаруживают, что постигают сущность, которая, по сути, принадлежит им самим, ибо те, кто участвовали в сеансе общности, поделились достаточным количеством своего духа, так что между ними нет теперь больших различий. Кроме того, общность имеет некоторую тенденцию к высасыванию жизненной энергии, даже если она придает сил. Такая полная связь – это просто выкачивание психики, предпринимаемая легко и часто. Общность работает лучше всего, когда участники имеют нечто, чему можно научиться или приобрести друг у друга.

Эльфийское зрение

У эльфов чрезвычайно зоркие глаза. Хотя не такие, как у большинства хищных птиц, все же их зрение более острое, чем у среднего человека. Кроме того, их глаза имеют способность видеть дальше в инфракрасном спектре, позволяя им действовать в самых неосвещенных местах. У большинства наземных эльфов это зрение охватывает расстояние только до 60 футов. Водные эльфы, как описано ниже, имеют полностью иной вид зрения.

Естественно, для эльфийского зрения, или инфразрения, не нужно вообще никакого другого света. Если есть б*о*льшая яркость света, чем звездный свет (включая свет от половины луны до полной) внутри поля зрения эльфа до 100 футов в длину, то его или ее инфразрение не будет работать вообще. Хотя дистанция инфразрения – обычно 60 футов, удаленный яркий свет неблагоприятно воздействует на него.

Глаза эльфов должны, конечно, приспособиться к изменению света. Они не могут сразу же использовать свое эльфийское зрение так же, как и человек не

может мгновенно адаптироваться к солнечному свету после темноты. Также, если они подвергнуты воздействию яркого света во время использования инфразрения, то они переносят штраф -2 ко всем действиям на 1d4 раунда, в то время как их глаза привыкают к изменению.

ТАБЛИЦА 3: ЭЛЬФИЙСКОЕ ЗРЕНИЕ / ИНФРАЗРЕНИЕ

Подраса	**Расстояние**	**Тип Зрения**
Водные эльфы	360 '	Водное зрение (Гидролокатор)*
Дроу	120 '	Инфразрение**
Серые эльфы	60 '	Инфразрение
Полуэльфы	60 '	Инфразрение
Высшие эльфы	60 '	Инфразрение
Лесные эльфы	60 '	Инфразрение

*Водные эльфы не имеют инфразрения самого по себе, на суше; однако, они могут определять свой путь или своих врагов через темные и даже бурные воды некоей разновидностью инфразрения, адаптированного к подводной среде. Они видят не жар или холод, а скорее движения потоков воды.
** Инфразрение дроу настолько интенсивное, что их глаза фактически излучают жар; тот, кто смотрит на дроу с помощью инфразрения, видит два пылающих глаза над туловищем, горящим как обычно.

Представление

Несмотря на то, что эльфы ниже ростом, чем люди, и часто кажутся детьми из-за своего роста, ими обычно не пренебрегают. Так бывает редко, однако, и только тогда, когда они используют эльфийскую способность к *представлению (manifestation)*.

Когда эльфы хотят, у них внушительный внешний вид. Внезапно они могут казаться гораздо больше, даже больше настоящего роста и веса. Они используют эту способность для улучшения эффекта против впечатлительных людей; это держит легковерных на расстоянии и иногда привлекает необходимое внимание к эльфу.

Способность представления – прямой результат эльфийской связи с землей; единственный фокус состоит в демонстрации этой связи. Естественно, представление не работает на иных измерениях, чем Первый Материальный Мир. Кроме того, оно функционирует только тогда, когда эльф находится в естественной среде или в той, которую создавали сами эльфы, когда они вообще не желают показывать свое присутствие. Наконец, представление работает только в родном мире эльфа или только после того, как эльф прожил в мире более 50 лет, после чего эльф стал частью естественного ритма мира.

Если эльф из Торила должен путешествовать на Эрт, он не может “делать представление” в течение пятидесяти лет. После этого он сделал бы планету своим домом. Чтобы снова “сделать представление” наТориле, он должен возвратиться на ту землю и снова настроиться на планету.

Любой эльф, проведя вдали от своего родного мира 50 лет, независимо от того, где он, теряет эту способность, пока на настроит себя на землю. Обратите внимание, что требуется только пять лет, чтобы приспособиться к

первоначальной родине, если эльф не настроился на другой мир. В этом случае он должен терпеть весь 50-летний срок, поскольку он сделал себя уроженцем другой землей и должен полностью приспособиться к циклам своей прежней родины.

Представление не имеет никакого реального определения в игровой терминологии. Предполагается, что эта способность добавляет +3 к проверкам реакции (реакции для врагов -3), а также как привлекает внимание к данному эльфу. Она может быть полезной при попытке отвлечь банду орков от раненного члена группы или при попытке впечатлить простого крестьянина. Кроме впечатления людей, эта сила в значительной степени бесполезна. Эльфы имеют иммунитет к этой способности и любым ее проявлениям. Они всегда чувствуют ее присутствие и могут восхищаться эффектом, если он заслуживает особого внимания.

Грезы

Еще одно отличие между эльфами и другими гуманоидами миров состоит в том, что эльфы не спят в обычном смысле этого слова, хотя они могут входить в это состояние по желанию. Вместо этого они отдыхают в процессе, известном как *грезы*. Грезы родственны сну, и все же очень отличаются от них. Когда эльфы входят в это состояние, они ярко переживают прошлые воспоминания, как приятные, так и болезненные. Подобно снам людей, эльфы не имеют никакого контроля над тем, какое из воспоминаний всплывет на поверхность, когда они покидают свои тела для грез. Иногда эльфы на самом деле видят сны, но это происходит не часто и обычно только тогда, когда они спят.

Эльфийские сны, когда они бывают, являются иногда пророческими. То ли эти сны являются показателем некоего рода прекогнитивной способности эльфов, или предоставлены их богами – вопрос спорный. Однако, не все эльфийские сны пророческие. Действительно, достаточно просто снов, как у людей, так что они не могут полагаться на свои сны как на руководство к действию. Однако, все их мечты в высшей степени символические, обеспечивая понимание характера каждого индивидуума.

На самом деле, мечтательность соответствует желанию эльфов вести счастливую, радостную жизнь. Кто предвкушал бы переживание неприятных воспоминаний каждую ночь? Очень немногие, хотя есть несколько истинно благородных эльфов, которые так взволнованы болью и страданием других, что они повторно проживают эти воспоминания с грезами. Эти эльфы принимают такую жертву ради блага их народа, принимая на себя бремя, которое не может (или не должно) тяготеть над жизнями других, более невинных эльфов. Они выполняют неприятную задачу, неся в себя страдание своего народа.

Когда эльфы грезят, они обычно не закрывают глаза, если только им не мешает яркий свет. Они полностью расслабляют свои тела, каждый мускул теряет твердость, пока они не станут абсолютно спокойными. Их лица приобретают выражение полного отчуждения и сияют, как будто они видят другую землю или другое время.

В это же время они в курсе всего происходящего вокруг них, но не могут действовать, как человек во сне. Только силой воли эльф может вырвать себя из грез, и его мысли некоторое время будут в беспорядке, точно как у человека, резко проснувшегося.

Хотя грезы предоставляют отдых, это прежде всего важный инструмент памяти, который помогает эльфу поддержать сильный чувство индивидуальности. Так как продолжительность их жизни такая большая, эльфы должны периодически воскрешать события тех сотен лет, которые были важной частью в формировании их личности.

Тот факт, что эльфы скорее грезят, чем спят, может помочь объяснить их естественную невосприимчивость к заклинаниям *сна* (*sleep*). Поскольку сон в большой степени чужд их природе, они могут легко отразить его эффекты. Но так как грезы родственны снам, эльфы не переносят никаких отрицательных эффектов, когда они становятся жертвой заклинания сна и тому подобной магии.

Комбинация грез и представления может также составлять почти иммунитет эльфов к магии, родственной *очарованию (charm)*. Грезы наделяют сильным чувством собственного Я, связывая их в тайное единство. Они глубоко настроены на свои собственные жизни, желания и потребности и, следовательно, их не легко ввести в заблуждение относительно их целей. Они позволяют только самим себе определять ход действий.

Их врожденная способность представления позволяет им знать все о попытках повлиять на них сверхъестественными способами. Так как они могут иметь влияние на других, они сознают попытки управлять ими и могут сопротивляться такому стремлению с большими силами и с большим успехом, чем большинство других рас.

Невосприимчивость Жару и Холоду

Эльфы тонко настроены на мир и метеорологические циклы. Поэтому на них меньше воздействуют крайние температуры, чем на многие другие расы. Слепящее солнце пустыни и арктические морозы причиняют эльфам неудобство, но совсем не настолько, насколько другим.

Эльфы могут выдерживать до 100° F, ощущая только умеренный дискомфорт. Так же они могут оставаться одетыми в свои обычные одежды при температуре воды, близкой к замерзанию, и чувствуют себя при этом слегка не в своей тарелке. При температуре ниже 32° F они переносят те же самые отрицательные эффекты, как и остальные, но до этой отметки они чувствуют немного по-другому. Выше 100° F они также страдают, как и другие, но не показывают никакого неуместного напряжения, пока эта температура не превышена. Они не потеют и не должны снимать с себя часть одежды.

Предполагается, что это все потому, что у эльфов бледная кожа и очень редко бывает загар. Их сопротивляемость стихиям предотвращает большинство повреждений кожи, которые получают представители других рас. Только те эльфы, кто постоянно подвергается воздействию стихий, страдают даже от их небольшого количества, и даже тогда они не загорают так сильно, как некоторые люди и дварфы.

Иммунитет эльфов к перепадам температур не простирается до градусов огня или снега, или чего-нибудь, что повторяет эти условия. Например, эльф не может сунуть руку в огонь и не обжечь ее, как не может прогуляться под леденящим дождем без последствий для себя. Эльфы не иммунны к заклинаниям, основанным на огоне, льде, ветре и других, связанных с погодой эффектах. Только к естественным температурам имеют эльфы легкую невосприимчивость. Заклинания *cone of cold* или *fireball* оказывают обычное неблагоприятное воздействие на эльфа.

Другие Эльфийские Способности

Несмотря на хрупкую внешность и пониженное Телосложение, эльфы имеют замечательную сопротивляемость обычным болезням. Хотя она не сравнима с полной невосприимчивостью паладина к неволшебным болезням, тем не менее эльфы очень редко болеют. Хотя такой иммунитет не легко перевести в игровые термины, DM имеет возможность установить эльфийскую сопротивляемость болезням. Где-нибудь от 0% до 50% будет приемлемо и вряд ли повредит балансу игры.

С другой стороны, есть некоторые чисто эльфийские болезни (которые, к счастью, очень редки), к которым все другие расы имеют иммунитет. Они включают некоторые нервные расстройства, некоторые виды сыпи и другие равно опасные заболевания. Эльфы, хотя не обязательно стыдятся своей заразы, пытаются удалить тех, кто болен, от любопытных глаз остального мира. Они не хотят, чтобы другие расы обдумывали способы использования этих болезней против эльфов.

Если болезнь не смертельна, последствия обычно постепенно исчезают просто с течением времени, ибо эльфы имеют большую регенеративную способность. Шрамы (не раны) на их телах заживают быстрее, чем на других расах, в конечном счете почти полностью исчезая. Такие шрамы обнаруживаются только при интенсивном исследовании или при ярком освещении. Эта способность распространяется только на шрамы; эльфы не восстанавливают здоровье быстрее, чем любая другая игровая раса.

Их регенеративная способность не действует на отращивание потерянных конечностей или органов, хотя некоторые утверждают, что эльфы – первые создатели магии, которая допускают это. Эльфы, однако, впереди всех в создании *искусственных конечностей* для замены потерянных. Кроме того, эльфийские мастера работают над способами замены более чувствительных органов, типа глаз и ушей, а также сердца, желудка и других внутренностей.

Стадии Жизни

Эльфы имеют самую большую продолжительность жизни во всех известных мирах. Длина их жизни часто превышает даже жизнь древних деревьев, хотя эльфы обычно оставляют земли, известные людям, до достижения 600 лет. Некоторые, как известно, остаются на целых 750 лет, но очень немногие продолжают оставаться после этого срока. Зов неизвестности призывает их, и они оставляют мир в умелых руках своих преемников.

Эльфы живут достаточно долго, чтобы видеть изменения мира — чтобы видеть, как вещи, которые люди считают вечными, превращаются в прах. Одно поколение эльфов может видеть возвышение и падение могущественной человеческой империи, рождение и смерть леса, постепенное разрушение горной цепи. Лицо земли может драматически изменяться с течением времени, которое эльф проводит в мире. Это дает им более обширную систему ценностей, чем люди обычно способны понять.

Эльфы не чувствуют действия возраста, как люди. После того, как эльф вырос до зрелого возраста, его черты прекращают изменяться или, по крайней мере, изменяются очень медленно. Имеется очень небольшое различие между внешностью 100-летнего и 400-летнего эльфа. Единственный способ отличить

молодых от старых – уровень богатства личности, непосредственности и воодушевления, которые выказывают эльфы. Только в почтенном возрасте эльфы начинают поддаваться годам, хотя они все еще кажутся более молодыми, чем большинство людей в 50 лет.

Старшие эльфы менее склонны к тому, чтобы браться за большие начинания опрометчиво, предпочитая взамен обдумать вопрос досконально. Более молодые эльфы, с другой стороны, еще не познали цену терпению. Они бросаются туда и сюда, чтобы получить от жизни все, не понимая полностью, что у них впереди сотни лет на это.

Эльфы проходят несколько стадий жизни, включая детство, юность, зрелость, средний возраст, старость и почтенный возраст. Как только эльфы устают от мира, обычно это происходит к 600-му году, они уходят в место по имени Арванаит (Arvanaith). Так как этот заключительный ритуал жизни составляет столь важную часть эльфийского пути, то Глава Семь полностью посвящена Арванаит и уходу эльфов.

Таблица 4 ниже показывает те возрасты, когда подрасы эльфов переходят в стадии жизни, описанные в этой главе. Таблица также полезна при вычислении любых изменений параметров из-за эффекта старения. Пожалуйста, обратите внимание, что эта таблица немного отличается от Таблицы 12: Эффекты Старения (находящейся на странице 24 *Руководства Игрока*), чтобы представить разницу между подрасами эльфов и другими расами. Та таблица отмечает, что максимальное значение характеристики, которое эльф может иметь – 18. Новые максимумы для каждой подрасы даны в Главе Десять; это начальное максимальное значение характеристик и не отражает возрастную премию к Интеллекту и Мудрости. Поскольку все эльфы живут так долго, они вполне могут увеличить эти две характеристики до 20, наблюдая жизнь. Эта корректировка происходит независимо от подрасы.

ТАБЛИЦА 4: ПОДРАСЫ ЭЛЬФОВ ПО ВОЗРАСТНЫМ КАТЕГОРИЯМ

Под-раса	Детство	Юность	Зрелость*	Средний Возраст**	Старость †	Максим. Возраст‡
Водные	1–59	60–99	100–159	160–219	220–299	300+3d100
Дроу	1–49	50–79	80–139	140–189	190–224	225+3d100
Серые	1–79	80–119	120–209	210–299	300–424	425+5d100
Высокие	1–74	75–109	110–174	175–249	250–349	350+4d100
Лесные	1–69	70–104	105–169	170–229	230–324	325+4d100

* Полностью нормальные характеристики
** –1 Сл, –1 Тс, +1 Инт, +1 Мд
† –1 Сл, –1 Тс, +1 Мд
‡ –2 Сл, –2 Лв, –2 Тс; +2 Инт, +2 Мд

Внимание: Модификаторы характеристик складываются за возрастную категорию. Например, полная сумма штрафов к хар-кам серого эльфа преклонного возраста следующая: –4 Сл, –2 Лв, –4 Тс, +3 Инт и +4 Мд. Однако, Интеллект и Мудрость не может превышать 20, кроме магического вмешательства. Так же все эти хар-ки ни в коем случае не могут опускаться ниже определенных минимумов, опять же кроме магического вмешательства. Минимальные статистики для всех под-рас эльфов следующие: Сила 3, Ловкость 6, Телосложение 7, Интеллект 8, Мудрость 3 и Харизма 8.

Детство

Эльфы остаются детьми приблизительно до 65 – 75 лет. Они медленно растут в течение этих лет, достигая роста 4 футов в большинстве случаев. В это время они учатся быть эльфами. Они познают основы стрельбы из лука и фехтования. Однако они все еще по сути своей дети и продолжают быть ими, пока не достигнут юности.

Юность

Приблизительно в 75 лет эльфы вступают в юность. И мужчина, и женщина здесь равны; оба пола развиваются за примерно с одной и той же скоростью. Это время, когда эльфы начинают расти, некоторые достигают 5,5 футов и больше, хотя норма – приблизительно 5 футов.

Конец этого периода – возраст, когда они полностью вводятся в эльфийское общество — возраст, когда они должны нести обязанности взрослой жизни. В юности старшие эльфы обучают более молодых, как продолжить радоваться в последующие годы, не поддаваясь сокрушительной скуке, которую часто приносят зрелые годы.

Те эльфы, кто не подготовлен к перспективе столетий, простирающихся перед ними, могут пасть под грузом этих лет. Действительно, такие эльфы (не упоминая других существ такой же долговечности) часто находят ужасный конец, если вынуждены преодолевать сопротивление сотен лет. Наиболее общий пример такой неудачи – эльф, который растет в человеческой семье. Такие эльфы не дают годам скользить в прошлое так, как это делают другие эльфы; вместо этого, они пробуют впихнуть так много переживаний, насколько это возможно за такой короткий промежуток времени — также, как и их человеческие учителя. Эти эльфы не знают истинного значения расслабления и веселья и часто становятся безумными или склонными к самоубийству. Конечно, это не правило для всех эльфов, выросших с не-эльфами, и даже не для многих из них. Большинство эльфов инстинктивно понимают путь, которым они должны следовать, чтобы они смогли наслаждаться полнотой жизней.

Зрелость

Когда эльфы достигают возраста 110 лет, они считаются взрослыми. Им позволяют идти по их собственному пути в обществе, человеческом или любом ином, и они свободны в личном выборе. Они также готовы брать ответственность за свои поступки — и добрые, и дурные. Взрослые эльфы могут теперь полностью испытывать жизнь, ибо они уже совершеннолетние и находятся в начале жизненного пути.

Это возраст, когда многие эльфы отправляются на поиск приключений. Свободные от ограничений детства и свободные следовать своим собственным путем, они оставляют на время свои роли в обществе. Они жаждут удовлетворить свое безграничное любопытство относительно вселенной.

В этом же возрасте, к сожалению, погибают многие из этих искателей приключений. Не приобретшие никакого истинного опыта в мире за пределами их родины, они обычно не приготовлены к тому, что их ждет.

Менее чем четверть взрослых эльфов отправляются в путешествия. Большинство — интересуясь миром — находит достаточно радости и красоты там, где они живут. Те, кто берутся за меч и лук, чтобы провести кампанию в чужеземье, часто чувствуют некую потребность в этом. Они не изгои среди своих товарищами, ибо желают испытать больше; действительно, те, кто остаются дома, могут слегка тосковать, ибо они остаются дома, когда другие странствуют.

Средний Возраст

В возрасте 175 лет эльфы достигают среднего возраста. Они становятся менее активными и немного более уязвимыми к болезни и возрасту. В области торговли они знают намного больше о мире и его трудах, вечно подтверждая свою связь с землей. Эльфы этого возраста обладают мудростью, чтобы знать свои способности, и интеллектом, чтобы не преступать их границы.

Многие эльфы прекращают в эти года путешествовать. Больше чем 60 лет жизни, посвященных поиску сокровищ и славы, - вполне достаточно для большинства эльфов. Священники оседают в какой-нибудь общине, волшебники отходят от дел, чтобы посвятить магическим изысканиям все время, воины наставляют других, а воры основывают свои собственные гильдии.

Есть несколько эльфов, которые никогда не прекращают вести походную жизнь. Они, вероятно, навсегда останутся активными искателями приключений — пока их враги не поймают их. Часто у них есть некий эпическая цель или внутренняя потребность, ведущая их. О таких эльфах чаще всего рассказывается в легендах, ибо они не отступят от того, что считают своим долгом. Они делают то, что должны, и не всегда то, что хотят. Они стоят в ряду наиболее почитаемых существ в любом мире, где они живут; их наиболее ненавистные враги относятся к ним со сдержанным уважением. Десятилетиями и даже столетиями создавалась слава об их силе и мощи. Даже если у этих эльфов нет никакой великой способности, репутация достаточна для устрашения большинства противников.

Старость

После 250 лет эльф "стареет". Он все еще не старый на вид, но он чувствует воздействие возраста. Он откладывает свои дела, предпочитая менее напряженные. Вместо гонки по лесу, как в молодые годы, он скорее будет сидеть в лучах солнца и слагать песни. Он вслушивается в тайные ритмы земли и все больше сам проникает в эти циклы.

Немногие эльфы продолжают путешествия после достижения старости. Их тела и умы становятся несколько более подходящими для тихой, созерцательной жизни. Однако их тела не проявляют никаких признаков отличия от того, что

было 100 лет назад, и их навыки все так же искусны, как когда-то. Есть только небольшая медлительность в их членах, и все.

Почтенный Возраст

Здесь эльф в возрасте 350 лет и старше начинает проявлять признаки старения. Морщины начинают покрывать его лицо. Его физическое состояние все больше ухудшается, но знания и мудрость продолжает расти. Физически он все еще может проявлять себя, но совсем не так, как молодой эльф. К счастью, никто не ждет от него этого. Он заслужил право зваться старшим, и другие эльфы полагаются на его мудрость и богатый опыт.

В отличие от людей, даже самые старые эльфы не теряют жизненную энергию — только выносливость. Их сила воли возрастает до феноменальной мощи, и эти эльфы могут совершать великие деяния, если это потребуется. Как правило, почтенные эльфы предпочитают вести расслабленный образ жизни, музицировать и петь, и слушать, как это делают другие. Дряхлых эльфов не бывает.

Питание

Эльфы могут потреблять любую пищу, приемлемую для людей, хотя их вкусы в основном более изощренные. Они явно предпочитают еду и вина с тонким вкусом, особенно те, которые обладают большой степенью утонченности. Более тяжелая пища, типа говядины и грубого хлеба, причиняют боль желудкам эльфов.

Люди обычно находят эльфийскую еду не сытной, ибо порции слишком малы. Эльфам, конечно, требуются меньше еды, чем людям. Они очень редко охотятся ради пищи или делают б*о*льшие запасы продовольствия чем те, которые они могут съесть за день. Хотя их порции и малы, блюда эльфов такие вкусные, что самый лучший человеческий повар краснеет от стыда за свое искусство. Действительно, многие люди, которые считаются поварами-гурманами, пытаются учиться среди эльфов. Те, кто узнал эльфийские секреты, имеют право гордиться своими достижениями.

Эльфы обычно более склонны к вегетарианству, чем люди, ибо это меньше вредит окружающей среде. Когда они едят мясо, оно тщательно отобрано из избытка животной популяции их области и приготовлено таким образом, что не вредит природе.

Эльфы почти никогда не держат стада животных. Эти существа не только занимают то пространство, которое лучше могло бы быть лесом, но животные требуют почти постоянного внимания и кормленья. Никакой эльф не захочет взваливать на себя безрадостное бремя наблюдения за животными, которые весь день жуют.

Дайте людям получать прибыль из скотоводства; эльфы могут жить на плодах леса. Кроме того, эльфы не хотят выращивать скот только для того, чтобы забивать его. Это – не путь природы и, следовательно, не путь эльфов.

В качестве напитков эльфы обычно используют газированные воды из холодных горных источников. Однако они не испытывают неприязнь к вину и напиткам подобного рода, и многие большие и малые города эльфов выращивают виноград и зерно, необходимое для создания таких напитков.

Эльфы любят пить медовуху, или сброженый мед. Этот тонкий напиток хорошо подходит эльфийскому вкусу и доставляет им удовольствие. Большое количество действует на эльфов, как алкоголь на людей. К счастью, эльфы чувствуют, что не ощущают ни одного из отрицательных воздействий, как это происходит с людьми. Однако, эльфы восприимчивы к человеческим напиткам, таким как эль и пиво.

Любимым напитком эльфов, однако, является нектар, сваренный из сока цветов, смешанных с медом и дополнительным, секретным компонентом. Этот нектар имеет древнее происхождение и называется *вино фей (feywine)*. Что за секретный компонент входит в состав – давно уже тайна для людей, карликов и полулюдей, также как и для большинства эльфов. Вино Фей щедро разливается на эльфийских фестивалях. Оно побуждает к свободе в поведении, продолжающейся в течение дней или даже недель.

Эльфы могут, однако, остановить действие вина фей, когда это необходимо (например, при защите против яростных орд орков). Люди, карлики и другие расы не такие везучие. Действие этого вина на эти расы намного большие, чем на эльфов, и большое количество может заставить человек потерять рассудок на несколько месяцев. Слишком много вина фей – вот причина, по которой люди пробуждаются после того, как пировали с эльфами, только для того, чтобы обнаружить, что прошли месяцы с того момента, как они потеряли память.

Из-за этого эльфы редко позволяют людям пробовать вино фей. Побочные эффекты просто слишком велики, и потребление только увеличивает вражду по отношению к эльфам. Любой человек, посетивший эльфийский фестиваль, может ожидать на нем воду, мед или нектар; только когда эльфы особенно вредны или когда их авторитету так или иначе вредят, они позволят человеку попробовать вино фей. Так как вино фей не хранится долго, эльфы никогда не берут с собой в путешествия.

Межрасовые Связи Эльфов

Эльфы, как известно, рожают детей от существ других рас. Большинство из них – результат союза эльфов и людей. Женщины эльфов иногда ненадолго увлекаются людьми, и человеческие женщины не могут сопротивляться обаянию некоторых мужчин эльфов. Ребенок от этих союзов обычно рождается и воспитывается в цивилизации матери; мужчины эльфов редко хотят видеть людей в своих землях, а большинство эльфиек не хочет ни рожать вне эльфийских царств, ни оставлять ребенка людям.

В то время как эльфы могут развлекаться с представителями других рас, от таких связей обычно не бывает никакого результата. Что-то в природе данных рас делает совершенно невозможным рождение ребенка. Только при помощи сильной магии или непредвиденных совпадений может выйти какой-нибудь результат.

Кроме физических различий, эльфы находят большинство других рас непривлекательными. У карликов есть бороды, а у хоббитов волосатые ноги и изрядный животик. В то время как эльфы могут уживаться с этими расами, они не пытаются, в основном, стать ближе, чем хорошие друзья.

Таким образом, в то время как эльфы могут физически иметь детей от других рас, они чаще всего не делают этого. В то время как есть много полуэльфов, большинство известных нам имеет человеческое происхождение. Один или два полуэльфа/полудварфа неожиданно возникали в легендах, но

немного дошло до нас о том, какими они обладали способностями или каковы были обстоятельства их рождения.

Эльфийские Узы

Очень редко формирует эльф таинственную и нерушимую связь с другим существом, будь то эльф, человек, дварф или еще кто-то. Некоторые выражают эту связь подарками, созданными, чтобы показать чью-либо любовь. Другие просто тихо куют эти узы, без всякого внешнего знака. Любой процесс, благодаря которому формируется эта связь, касается эльфа, и избранный может переживать сильные чувства друга. Они со-чувствуют радость и горе другого, его победы и его гнев. Если расстояние разделяет двоих из этого союза, и один из них умирает, другой чувствует смерть из-за обрыва связи. Это даже более сильная версия способности эльфов к общности, ибо это союз на всю жизнь и его не легко нарушить.

Для этой персоны эльфы сделают все. Их жизни сосредотачивается на том, чтобы сделать их любимца счастливым, даже если нужно принести себя в жертву. Когда эта связь нарушена, то ли из-за предательства, то ли из-за смерти одного из пары, это является огромным ударом для другого члена союза. Эльфы могут умереть от тоски, вызванной такими разрывом.

Так как они могут накладывать такие узы только однажды (или дважды, в чрезвычайно редких случаях) в жизни, эльфы очень осторожны относительно тех, с кем они связываются. Многие эльфы проживают жизнь, не соединяя свои души с другими, либо многие не находят подходящую ситуацию или того, кто заслуживает такого важного союза.

Немногие эльфы делают этот подарок людям, ибо люди настолько недолговечны, что узы быстро прошли бы впустую. Однако некоторые считают это небольшой платой за любовь человека. Большое число полуэльфов подтверждают это, ибо хотя большинство полуэльфов – не дети этого союза, однако есть и такие. Мерцание глаза эльфа говорит о конце этой связи, но любовь, которую они получили, длится до конца их жизни.

Эта связь применяется, в меньшей степени, по отношению к самой земле. Если эльф заточен в темницу или находится вдали от земли или компании других эльфов на слишком долгое время, то он может умереть от печали и одиночества. Даже если заключенный содержится близко к природе или вместе с другими эльфами, эльф может потерять надежду, и — не страдая физически — самому пойти на смерть. Это случается только в самые черные времена, и только тогда, когда нет никакой надежды избежать этого.

Эта способность выбирать смерть расстраивает планы тюремщиков и потенциальных палачей, ибо они неспособны удержать свою жертву от того, что эльфы называют “побегом”.

Музыка Эльфов

Песня и танец играют важную роль в повседневной жизни эльфов. Они считают, что музыка – это отдушина для столетий их опыта, боли и радости. Эльф, у которого нет по крайней мере некоторого опыта обращения с музыкальным инструментом или некоторого навыка танца, очень редок, и можно подозревать, что он или она так или иначе бесчувственны.

Эльфийская музыка – невероятно сложное и красивое искусство, хотя ее не часто можно услышать в кругу не-эльфов. Эльфы знают, что их мелодии часто неотступно преследуют тех, у кого есть музыкальный талант, ибо она оставляет этих людей с неопределенной, неудовлетворенной тоской, которая никогда не может быть удовлетворена ничем, кроме эльфийской музыки.

По этой причине существует очень немного путешествующих эльфийских бардов. С одной стороны, они не хотят лишать людей удовольствия, которое они находят в их собственной музыке. С другой стороны, они знают, что люди никогда не оставили бы города эльфов в покое, если бы узнали о изысканной красоте эльфийской музыки.

Тот, кому столь повезло, что он услышал эльфийскую музыку, утверждает, что люди научились музыке от эльфов. Хотя человеческая музыка – всего лишь недостаточная имитация, люди непрерывно стремятся к совершенному музыкальному опыту, который дают эльфы. Самый лучший бард-человек и полуэльф – тот, кто учился у эльфийских мастеров, и все же даже они могут только подражать эльфам. Это та причина, по которой, как говорят мудрецы, так много замечательных музыкантов остаются неудовлетворенными своей работой.

Эльфийские песни печали часто сопровождаются мелодиями без слов. Слушая такие песни, не-эльфы плачут прежде, чем эльфы споют и половину, ибо мука, выраженная в мелодичными голосами эльфов превышает человеческий опыт сердечной тоски. Те, кто слышали эльфийские погребальные ритуалы, никогда не останутся прежними, возвращаясь к миру более печальными и в чем-то более мудрыми. Горе, которое выражают песни, часто преследуют их всю оставшуюся жизнь.

Глава 4: Ментальные Характеристики

В не слишком отдаленном прошлом наемный убийца из карликов совершил о ужасную ошибку. При преследовании бегущего противника-полуэльфа, он натолкнулся на деревушку эльфов. Он неверно предположил, что это дом преступника полуэльфа. Ничто не могло убедить его, что дело обстояло не так, и он все больше гневался, что эльфы "укрыли" его законную добычу.

В гневе и жажде получить награду он безжалостно убил жителей деревни — использовав топор самих эльфов, чтобы разрубить беднягу надвое. Четыре ребенка эльфов, игравшие поблизости, остолбенели в ужасе. Не обращая внимания на убитых горем детей, безжалостный карлик снова вернулся в лес. . . Там он нашел старые следы, сделанные сбежавшим полуэльфом, и карлик снова пустился в погоню.

Эльфы есть эльфы, и детей взяли на воспитание и заботились о них так же хорошо, как и в деревне. Большинство воспитывалось в конечном счете вдали, в других деревнях, ибо деревня не могла поддерживать детей, чьи кормильцы погибли. Несмотря на то, что дети были разлучены, четыре эльфа сохранили в сердцах жажду мести. Каждый старательно обучался знанию леса и выслеживанию, изучая тонкие нюансы, чтобы отомстить за своих отцов.

Пятьдесят лет прошло после смерти их отцов, пока молодые эльфы не решили, что они готовы. Они воссоединились и поклялись торжественной клятвой, что не остановятся, пока не найдут убийцу их отцов. Затем четверо разделились, каждый выбрал свое направление. В их мозгу горел образ дварфа.

Они расспрашивали всех, кого встречали на пути, и некоторые находили разные волшебные предметы. В конце концов, один из них нашел след и призвал своих собратьев прийти как можно скорее.

Старый карлик отошел от дел, чтобы уединенно жить в горах. Четыре эльфа ворвались в его дом и застали его дремлющим у камина. Никто не видел больше этого дварфа, но его дом до сих пор стоит. Разрубленные члены кладутся на порог каждые несколько лет — разрубленные члены старого карлика. До настоящего времени было 17 рук и 12 ног.

Кольцо регенерации *может творить чудеса мести.*

Ключ к пониманию эльфийского мышления заложен в годах, которые эльф должен чем-то заполнить. Большинство рас не понимает (и не может понять), что такое перспектива сотен лет жизни. Эта невероятная продолжительность жизни часто сообщает эльфу ужасные, сводящие с ума амбиции. Как это ни парадоксально, оно может сделать эльфа апатичным.

Прежде всего, эльфы терпеливы. У них впереди годы, чтобы завершить любую задачу, и они не торопятся. В конце концов, они создали много возможностей приятно провести время. Они считают нетерпение особенно забавным недостатком других рас. Если, однако, есть насущная потребность в спешке, то эльфы могут двигаться быстрее и более решительно, чем большинство других рас.

Эльфы обычно очень умны и искусны, имея годы для совершенствования своих умений и оттачивания своих умов. Их речь и их игры обладает многими уровнями подтекста, незаметного для не-эльфов.

Эльфы наслаждаются парадоксами и юмором, ибо через эти стороны они выражаются наиболее полно. Эти два качества позволяют им общаться друг с другом и являют собой устную игру, когда эльфы пытаются перехитрить друг друга. Хотя эльфы – прежде всего счастливый народ, они способны к сильным эмоциям более темной природы.

Сердитый эльф – ужасный противник. Эльф, склонный мстить, еще хуже. Как было сказано, эльфы имеют неистощимый запас терпения. Они могут годами ждать свершения мести — после того, как их добыча убаюкана чувством безопасности. Или они могут охотиться на своих врагов годами, никогда не колеблясь или не медля, преследуя жертву.

Иногда эльфы притворяются охотящимися и дают существу “сбежать”. После того, как оно унеслось, эльф, вероятно, будет появляться через неравные промежутки времени — тактика, разработанная для того, чтобы страх оставался в сердце человека. Жизнь того, кто заработал гнев эльфов, может стать опасной, и он может бояться всех подряд, ибо неизвестно, когда эльф нападет, требуя мести. Это – одна из причин, почему эльфов так боятся враги, ибо никто не хочет жить как параноик, боясь гнева эльфов.

Восприятие жизни

Продолжительность жизни открывает эльфам уникальные перспективы, которые не могут разделить большинство других рас. Эльфы не волнуются из-за того, что не успеют пережить всего в жизни; скорее они ищут еще одну новую вещь, которая возбудит их любопытство и энтузиазм.

Эта продолжительность жизни также означает, что эльфы развили такое отношение и такой характер, который является исключительно их собственным.

Никто не может сказать точно, как годы будут воздействовать на каждого отдельного эльфа. Обычно эльфы начинают жизнь с беззаботными, веселыми душами. Становясь старше, большинство из них станет немного более осторожными, и все же сохранит сердечность и энергию, необходимую для эльфов, чтобы полностью наслаждаться жизнью.

Однако, некоторые из них начинают жить с более серьезным отношением, веря (несмотря на советы старших), что у них слишком мало времени, чтобы растратить ее по мелочам на такие глупости как танец и пение. Когда эти эльфы стареют, они часто становятся одержимыми поиском смысла всего, фундаментальных истин бытия. Некоторый понимают, что у них достаточно лет и для правды, и для веселья. Большинство, однако, продолжает вести несколько безрадостное существование, тратя свои годы исключительно на мудрецов и стариков. В конечном счете, они закрывают себя для истинной жизни. В поиске "правды" они теряют смысл и цель того, что они ценят больше всего: своей жизни.

Большинство эльфов, как было отмечено, больше заинтересовано прожить жизнь полно. Они могут браться за несколько проектов в течение одного года, таких как сочинения песен, создание произведений искусства, изучение фехтования и т.д. Они не собираются отказываться ни от какого проекта, когда им попадается на глаза что-либо более интересное. В конце концов, имея столетия в распоряжении, потратить десятилетие или два – не проблема. Если они со временем теряют интерес, они всегда могут возродить его через грезы.

Очевидно, эльфы не видят никакой нужды подгонять себя чем-то. Если их недолговечные друзья обоснованно нуждаются в чем-либо срочно, то эльфы помчатся исполнять эту просьбу. Если, однако, их оставляют на собственное усмотрение, то эльфы мешкают дольше, чем человек. Жизнь эльфа просто не достаточно коротка, чтобы волноваться относительно спешки. Но эльфы далеко не ленивы. Они почти постоянно активны в течение дня, заняты то одним, то другим. Если они хотят провести день лежа на поросшем травой склоне холма, наблюдая за птицами или просто расслабляясь, то почему бы и нет?

Эльфы не считают материальные приобретения чем-то важным, взамен предпочитая создавать музыку, искусство и поэзию, которые переживут века и сбереженные сокровища других. Эльфы не пытаются поэтому накапливать золото или другие сокровища, исключая средства для приобретения вещей, которые они по-настоящему ценят. Даже самые великие картины в конечном счете поддаются разрушительному действию времени, становясь бесполезным и никому не нужными.

С другой стороны, эльфы любят наслаждаться произведениями искусства и истинного мастерства. Достаточно странно, ведь эльфы – довольно плохие художники. Возможно потому, что они так настойчиво пытаются зафиксировать внутреннее состояние, что не овладели человеческим способом рисования, которое объединяет внешнюю оболочку со внутренней красотой. Также эльфы, как известно, собирают шедевры человеческих художников, приносят их к себе в дом и затем используют секретную технику сохранения картин. Хотя это не совершенный способ сохранения шедевров, но он продлевает жизнь искусству.

Эльфы развили другие волшебные методы сохранения таких произведений, но не будут делиться ими с другими расами; другие расы не могут должным образом оценить изощренность искусства и, таким образом, сохранение произведений искусства было бы потрачено впустую. Однако, любая из этих рас может свободно путешествовать в города эльфов, чтобы полюбоваться на эти

работы, которые эльфы посчитали достаточно важными, чтобы быть спасенными от разрушительного действия времени.

Хотя эльфы придают мало значения материальному благосостоянию, они имеют четко определенное чувство частной собственности. Ценные предметы, типа волшебных или превосходного оружия, скульптур или инструментов, являются полной собственностью их владельцев. Воровство таких предметов весьма не одобряется. Большинство воров-эльфов применяют свои умения в городах людей или в подземельях, куда они могут зайти с группой искателей приключений. Эльфы ловят крадущих сокровища у своих, и изгоняют их на половину столетия — чтобы те научились верности своей расе.

Предметы, которые не важны их владельцам, эльфы обычно свободно одалживают другим эльфам или своим друзьям не-эльфам. Пока предмет доступен для владельца, нет никаких проблем. Большинство эльфов знают, что препирательство по мелким вопросами единоличного пользования и владения – один из вернейших способов потерять друзей. Они всеми силами стараются игнорировать преимущество единоличного владения и делятся плодами своих трудов с другими (также как и сами пользуются плодами труда других).

Индивидуальные Достоинства

Эльфов очень мало заботит структура общества, они предпочитают взамен этого сосредотачиваться на потребностях индивидуума. Нет ничего более важного для эльфов, чем чувства и потребности индивидуума. Это не означает, что потребности одного индивидуума перевешивают потребности остальной части эльфов. Наоборот, большинство в обществе эльфов и закон так согласованы, что право каждого эльфа – быть таким счастливым как он или она того хочет. Эльфы не вмешиваются в жизнь других эльфов, если бездействие не вредит другим. Все эльфы считаются способными сами разбираться со своими собственными проблемами. Хотя другие эльфы могут интересоваться результатами выбора кого-то из эльфов, они не будут вмешиваться. Добрая воля чрезвычайно важна по мнению эльфа. Однако, есть несколько нетипичных эльфов, которые столь эгоистичны, что пожинают любовь и понимание своих товарищей, не отдавая ничего взамен. Типичный эльф в сообществе эльфов ставит потребности других выше своих, признавая, что без этих других жизнь оскудеет.

Хотя эльфы – чрезвычайные индивидуалисты, у них также есть сильно развитое чувство долга по отношению к их собратьям. Как и человек-следопыт верит в доброе начало своих единоплеменников даже покинув их общество и живя в дикой местности, так же и эльфы. Они знают, что все их товарищи необходимы для сбалансированной жизни, и рассматривают свой народ и в целом, и как индивидуальностей.

Эмоции и Логика

Некоторые полагают, что эльфы совершенно эмоциональные существа, руководимые сиюминутными прихотями. Другие считают их исключительно холодными расчетливыми существами, которые не сделают ничего, что не принесет им пользу. На самом деле, никто из них не прав. Эльфы часто бывают сдержанными и самодостаточными существами, вероятно из-за своей

легендарной надменности. Как только пробиваешься за их оболочку, видишь, что эльфы – очень эмоциональный, чувствующий народ.

С другой стороны, эльфы не позволяют эмоциям управлять своей жизнью. У них есть точно разработанная логическая система и они используют ее ежедневно. Так как эта логика основана на их долгой жизни и эльфийском отношении, то она может свободно включать в себя все аспекты эльфийской жизни. Логика естественно включает чувства. Люди и карлики, кажется, не понимают, что эмоции – слишком важная часть жизни, чтобы быть исключенной только из-за опасения потерять индивидуальность. Те, кто живут, руководствуясь исключительно бессердечной логикой, полностью игнорируют половину своей жизней, себе на беду. По крайней мере, так говорят эльфы.

Хотя эльфы боятся очень немногого в этом мире, к тому, чего они боятся, они относятся с предельным ужасом. Они скрывают свои опасения от других рас, не желая показаться слабыми перед ними. Также они желают казаться неподверженными таким мелочам, как страх, ибо это значит проявить слабость перед врагом.

Эльфы действительно не боятся смерти, но если они заперты вдали от природы, то страх, вероятно, охватит их. Когда они сталкиваются с существом, разрушающим дух (типа танар'ри (tanar'ri) или злого духа (wraith)), они испытывают смертельные муки, боясь так же сильно за свои жизни, как и любой человек.

Эльфы ненавидят и боятся нежить. Они рассматривают их не только как извращение природы, но также и как почти бессмертных врагов, которых нужно бояться и ненавидеть. Так как нежить может жить даже дольше, чем эльфы, эти существа – серьезная угроза эльфам. Их планы могут охватывать столетия, их происки – само зло.

Поэтому эльфы часто становятся охотниками на нежить. Эльфы назначили себя естественными противниками нежити. Нежить – пятно на лице мира, потустороннее извращение жизненной силы. Эльфы, воплощая силу жизни, находят, что нежить гораздо более отвратительна, чем большинство обычных людей. (Стать неживым эльфом для эльфа поистине судьба хуже смерти.) Только добрый – или нейтральный лич может надеяться избежать эльфийской ненависти, и их боятся.

Способность эльфов охотиться на нежить внушительна, особенно у старших эльфов. Много путешествующих эльфов приобретают опыт, необходимый для сражения с монстрами, и они приносят это богатство знаний с собой, когда начинают охотиться на нежить. Эльфы каким-то образом чуют ту в воздухе мерзкий запах нежити, и он приводит их к добыче. Хотя эту способность не легко применять в условиях игры, ДМ должен быть более снисходителен, позволяя эльфам найти нежить. Логовища нежити – такие отвратительные противоестественные убежища, что чувства эльфов остро чувствуют злую ауру этих грязных животных.

Эльфы никогда не становятся некромантами (ни магами, ни священниками), кроме тех, кто обратился ко злу. Такие эльфы походят на дроу и также не пренебрегают низостью и порочностью, связанными с нежитью. Единственный раз эльф связывается с некромантией тогда, когда изучает фолианты некромантов ради сведений о тех, кого они ищут.

Пропасть между Поколениями

Нет никаких серьезных проблем между представителями различных поколений, как это часто имеет место у людей, но разногласия в образе мысли поколений эльфов огромны. Действительно, из-за уникальной физиологии нестарения эльфов один из немногих способов делать различия между молодыми и старыми эльфами – в индивидуальности. Конечно, это еще не ясное определение, ибо индивидуальностей у эльфов столько же, сколько и у людей.

Более молодые эльфы отличаются любопытством, сильным индивидуализмом и готовностью обучаться. Они только привыкают к своим длинным жизням. Молодые эльфы часто забредают в такие места, где немногие ожидали бы их увидеть. Это эльфы, которые дружат с людьми и недолговечными расами, поскольку они еще не осознали скорость лет для людей.

Старшие эльфы, с другой стороны, склоняются к изоляции и беспрепятственному наслаждению миром. Немногие эльфы, если такие вообще есть, в более зрелые годы оставляют страну эльфов, поскольку они видели уже достаточно в мире. В то время как они не становятся полностью пассивными, их действия имеют скорее умозрительный характер, чем более бурные действия молодых эльфов.

Это различие в перспективе создает пропасть между поколениями, но старшие эльфы не пытаются ограничивать молодежь. Все они слишком хорошо помнят свои бурные дни молодости и не имеют никакого желания подавлять то, что они ценили сами. Так как эльфы так тесно связаны со своим собственным прошлым, они никогда не задаются вопросом о мотивах молодежи. Грезы помогают старшим эльфам вспомнить волнение и страсть молодости и потребность быть независимым и исследовать мир.

Отношение К Другим Расам

Эльфы обычно не ненавидят другие расы. Хотя они могут не любить эти расы, они все же чувствуют родство с ними, как с живыми существами. Люди никогда не понимают этого, поскольку у них нет времени для истинной связи с жизненной силой мира. Только настоящие мистики других рас могут понять близость эльфов всему в жизни.

Те расы, которые ненавидят эльфов со всепоглощающей страстью, не стоят таких же эмоций со стороны эльфов. Раздражая насколько возможно, эльфы относятся к ним только с сильной антипатией. Только те, кто постоянно оскверняют леса ради своих собственных злых целей, пробуждают сильный гнев в эльфах.

Эльфы оставляют свое самое темное чувство — ненависть — для дроу. Дроу отбросили все, что эльфы считают священным и взамен обратились с мерзости, пороку и смерти. Они предали наследие, которое было их по праву и отвергли свет солнца, чтобы жить с чистым злым: с Лолт.

Не только большинство наземных эльфов не может постичь этот выбор, они не понимают, как существа, созданные из крови бога, могут погружаться в глубины зла, как дроу. Они понимают, однако, что дроу хотят только уничтожить их. Мечты дроу о всемирном завоевании и господстве на втором месте по ненавистности для наземных эльфов. Эльфы солнечного света знают эту ненависть хорошо и возвращают ее в полном объеме.

В отношении к другим расам эльфы обвиняются в том, что они надменны, высокомерны и презрительны. Это обвинение не полностью истинно. В то

время как эльфы стоят особняком от других рас, они не презирают их. (Допустим, дварфы близки к этому.) Большинство эльфов, однако, не сближается с другими расами из-за их короткой жизни, а не из-за врожденной ненависти. В то время как эльфы всем сердцем верят в живую жизнь, им вовсе не улыбается идея наблюдать, как мириады друзей стареют и умирают.

Так как эльфы могут жить двадцать человеческих поколений, пока не уйдут в Арванаит, многие не видят никакого смысла дружить с теми, кого они все равно скоро потеряют. (В то время как карлики живут дольше, они плохо уживаются с эльфами.) Более молодые эльфы иногда желают почувствовать несомненную боль надвигающейся смерти ради радости дружбы, которую приносят с собой живые существа. После нескольких десятилетий, однако, они видят, что их товарищи постарели за абсурдно короткий срок по сравнению с друзьями эльфами. Это всегда удар для молодых эльфов. Впервые они сталкиваются с понятием смертности и смерти. Это испытание проходит более трудно для одних, чем для других, хотя через это приходят так или иначе почти все.

Несмотря на свои короткие жизни, каждая из иных рас занимает уникальное место в эльфийском сердце. Ниже приводится типичная положение дел между эльфами, людьми и полулюдьми.

Дварфы: Хотя и эльфы, и дварфы сражаются на стороне добра, они часто считают друг друга противоположностями во всем остальном. Основной предмет разногласий – определение хорошей жизни. Карлики крепко верят в этику работы (эльфы – нет). Дварфы не чувствуют, что счастье необходимо им для хорошей жизни (эльфы, конечно, это чувствуют). Карлики полагают, что жизнь должна быть организована и окружена заботой — ничего случайного и спонтанного, как любят эльфы. Эти взгляды, противоположные эльфийскому наслаждению жизнью, не позволяют карликам видеть вещи с точки зрения эльфов.

Все же каждая раса тайно признательна другой, и одни из самых крепких связей в мире – между эльфами и карликами. Эти две расы на самом деле хорошо дополняют друг друга.

Гномы: Эльфы и гномы хорошо ладят, когда встречаются. Гномы умеют ценить юмор и имеют интерес к жизни, который нравится эльфам. По эльфийскому мнению, гномы берут все самое лучшее от карликов и комбинируют это со здоровой дозой эльфизма. Действительно, некоторые древние эльфийские легенды говорят, что гномы были созданы из эльфов и карликов.

Это не должно означать, что эльфы любят всех гномов. Они воспринимают свою навязчивую идею рытья земли немного слишком серьезно, и они, кажется, смотрят на эльфов с некоторым подозрением. Эльфы, в свою очередь, делают то же. Однако, как в случае с карликами, две расы защитят друг друга в случае необходимости.

Полурослики: Эльфам искренне нравятся хоббиты, хотя они относятся к ним несколько покровительственно. Они считают хоббитов забавной расой и рассматривают их главным образом как детей. Хоббиты не имеют достаточной любознательности, на эльфийский вкус; они обычно довольствуются тем, что живут в своих норах и удобных небольших фермах, не пытаясь поглядеть на

внешний мир. Эльфы очень поражаются, когда полурослик представляет из себя нечто большее, нежели просто любителя поесть и выпить.

Хоббиты иногда возмущаются на то, что эльфы считают их похожими на детей, но они очень робеют перед эльфами и поэтому редко высказывают свое мнение при них. Стать товарищем эльфа – это самое большое переживание в жизни хоббита. Путешествовать некоторое время с эльфами – это больше, на что многие хоббиты могут рассчитывать.

Эльфы держат полурослико в за детей и всячески защищают их. Они не оставляют без внимания попытки вредить хоббитам и будут стараться мстить за любую обиду.

Люди: Эльфам трудно классифицировать людей. Многие люди дружелюбны и даже немного робки перед эльфами. Другие фанатичны и недружелюбны, даже напрямую враждебны. В то время как у других рас есть разновидности в расовой окраске и общих видах, ни одна из них не является столь же изменчивой, как люди. Это означает, что эльфы оценивают каждого человека, с которым они встречаются, с некоторой степенью подозрения, пока он не доказал, что он друг.

Эльфы, несмотря на их многочисленные достижения, поражаются людям. Люди весьма плодовиты в отношении потомства, и у многих есть невероятные врожденные способности. Люди сумели преобразовать те земли, которые эльфы однажды уже сочли непригодными для жилья. Эльфы поражены — и, возможно, немного напуганы.

Несмотря на их постоянные ссоры и воинственный характер или, возможно, из-за этого, люди теперь господствуют в мире. Они сделали за несколько коротких лет то, на что эльфам понадобилось сотни лет. Это произошло из-за роста населения и тенденций экспансии, когда эльфы отступают в леса и изолируют себя от мира.

Большие различия человеческой природы – причина того, что эльфы не имеют никакой типической реакции на них. Их разнообразие путает эльфов, и они держатся от людей максимально далеко.

Глава 5: Эльфийское Общество

Из всех фестивалей, на которых я бывал за все годы, ни один не сравнится с эльфийским Праздником Весны, который знаменует возвращение весны. Я следопыт и люблю леса, но я – только человек. Будучи человеком — не важно, сколь близок ты природе — я не ожидал чести быть приглашенным, чтобы стать свидетелем одного из самых прекрасных эльфийских фестивалей, известных смертному человеку. Возможно, мои годы службы добру в лесах заработали мне доброе расположение эльфийских лордов.

Пока я добирался до означенного места встречи, я слышал звуки эльфийского смеха, мерцающего сквозь деревья. Свет огромного костра сиял в ночи, ведя участников пира. Когда я достиг места, многие из эльфов были уже поглощены праздником. Мой хозяин, некто Аларриан Мистравелер, провел меня к месту и велел мне наслаждаться празднеством. Мед и эльфийское вино, или вино фей, как они называют его, текли реками даже еще перед началом пира.

Я не могу отдать должное еде, описывая ее. Удовольствуюсь тем, что скажу, что нормальная человеческая еда навсегда потеряла для меня свой вкус, поскольку я никогда не попробую снова что-нибудь столь же небесное, как то,

что было предложено мне много лет назад. Хотя некоторые эльфы пробовали разговаривать со мной, я не мог отвечать на комплименты. Я онемел, как скряга в золотом руднике. Я никогда не знал, что такое совершенство, какое было вокруг меня, может существовать.

После этого пир перешел в танец и пение. Хотя я допускаю, что был легкомысленным из-за вина эльфов, я могу твердо поклясться, что ни один смертный не будет когда-либо способен повторить красоту, которую я видел и слышал той ночью. Изящные формы эльфов, сплетенных в огромном праздничном танце вокруг костра под мелодии музыкантов, играющих в гармонии с ветром, небом и звездами. Последнее, что я помню, это как меня ввели в круг танцующих, и я забылся.

Я проснулся утром, покрытый с росой. Хотя я поклялся бы, что я был на том же самом месте, где проходил праздник предыдущей ночью, я не нашел никакого признака того, что здесь был кто-то еще, кто подарил мне эту ночь.

— Эйрик Лифуолкер,
человек – следопыт

В этой главе будут сделаны общие указания относительно различных эльфийских тенденций. Обратите внимание, что они не абсолютны для всех эльфийских обществ; серые эльфы и дроу, в частности, не имеют больших свобод, доступных большинству других эльфов. Хотя серые эльфы не злые, подобно дроу, движение внутри их общества тщательно ограничено. Серые эльфы имеют тенденцию быть более законопослушными, чем хаотичными в своем характере и мировоззрении, и, следовательно, не ценят индивидуальные свободы так, как другие эльфы. Аналогично, в то время как дроу хаотичны по характеру, они жестоко наказывают любого, кто пытается показать любое подобие доброй воли.

Из-за весьма различных взглядов на мир у этих двух подрас эльфов и их семьей, многие из описанного ниже применяются только к водным, высоким и лесным эльфам. Могут, конечно, иметься исключительные ситуации (город хороших дроу или царство серых эльфов, где структурированное общество отвергнуто), но они будут крайне редки.

Как правило, большинство эльфов – воплощение всего, что поборники индивидуализма считают совершенством. Они верят что одинокая сильная личность, занятая изменением мира к лучшему, - лучше, чем абсолютно слабое общество, вынужденное делать то же самое. Эльфы пытаются быть настолько сильными, насколько это возможно на стороне добра.

В эльфийском обществе нет никакой дискриминации, основанной на различии полов. Эльфийки принимают участие наравне с мужчинами-эльфами — во всех делах и всеми способами. Очень часто женщины эльфов добиваются силы, известности и славы. По крайней мере половина эльфийских легенд слагается о героинях-женщинах, и исторически у эльфов было больше королев, чем королей. Больше, чем любая другая раса, эльфы знают ценность женщин и их полный потенциал.

Эльфийский Язык

Эльфийский язык мелодичный и плавный, состоящий из музыкальных слов, которые приятно слышать. Оттенки и ритмика делают делать Эльфийский

красивым языком. Даже Эльфийский Дроу – привлекательный язык, полный темных тайн и секретов.

Когда на нем говорят не-эльфы, Эльфийский кажется странно грубым, хотя трудно определить точно почему. Эльфы знают, что это так потому, что утонченность, свойственная только Эльфийскому, полностью воспринимается только ими (или теми, кто использует магию для общения). Эльфы, из-за своего острого слуха, чувствуют дополнительные оттенки в своей речи, те, которые также передают эмоции, если говорящий этого хочет.

Из-за этого скрытого свойства эльфы могут вести разговор внутри разговора. Тонкость языка и доступных оттенков позволяют эльфам передавать суть совершенно другого дела, если, конечно, это – не нечто трудное или путающее. Это свойство также позволяет эльфам передавать скрытые сообщения друг другу даже рядом с человеком, который понимает Эльфийский, что является еще одной причиной, почему из эльфов получаются такие превосходные шпионы. Они могут говорить о несущественных вещах, и все же передавать жизненно важную информацию другим эльфам. Никто из слушающих без волшебной помощи не сможет различить дополнительное сообщение, которое передается на крыльях разговора.

Сложная проблема, связанная со структурой эльфийского языка, касается именования детей. Эльфийские имена, хотя они часто звучат несколько похоже, являются полностью индивидуальными. Нет двух эльфов, когда-либо деливших одно и то же имя, ибо эльфы слишком индивидуалисты, чтобы опускаться до использования одинаковых имен для своих детей.

Эльфы предпочитают имена, которые текут с языка подобно ветру сквозь деревья. Шипящие и звуки [ð] частотны, как и другие более мягкие согласные. Иногда, чтобы добавить шарм к имени, эльфы включают в имена глухие согласные, типа [k] или [t]. В целом, они предпочитают давать имени течь и звучать, как и их язык.

Средства к существованию

Эльфы зарабатывают средства к существованию любым ремеслом, которое им больше нравится. Часто это то, что приносит пользу всему сообществу. Иногда торгуют с людьми, но чаще продукты труда остаются внутри сообщества эльфов.

Так как эльфам не нужны деньги в той же степени, что людям, дома они редко беспокоятся о хлебе насущном. Пока они производят кое-что ценное для их общины (а, может, даже если и не делают ничего), другие эльфы будут их поддерживать. Они имеют нечто ценное, вроде шуток и смеха, чем украсить будни других – и беззаботным эльфам этого достаточно

Даже самой лютой зимой и засушливым летом есть много пропитания для всех эльфов. Так как они столь близки к природе, они знают, когда наступают плохие времена и таким образом удачно планируют наперед обеспечение потребностей в эти трудные дни.

Обычаи

У эльфов не прекращаются праздники, дабы облегчить груз прошедших лет. Они создают много поводов для праздника — так много, фактически, что другие расы иногда решают, что эльфы не делают ничего, а только кутят. Конечно, это

не так, но они имеют непропорционально большее количество праздников — особенно, если сравнить с дварфами.

Хотя эльфы предпочитают простые пирушки жестким ритуалам, имеются времена в их жизни, когда они чувствуют потребность в более формальных, серьезных церемониях. Обычно священники эльфийских богов осуществляют контроль над такими церемониями. Они должны исполнять церемонию и прививать соответствующее отношение и торжественность, требуемые для этой церемонии.

Поскольку эльфы живут так долго, церемонии в каждой деревни и городе равно уникальны. Хотя они различаются, но все основаны на некоторых традиционных промежуточных вехах в эльфийской жизни и так сохраняют схожий дух. Эти события включают рождение, созревание, брак, уход в Арванаит (который описан в Главе Семь), и клятву на крови.

Праздники Эльфов

Празднование Дня Рождения

Так как детей у эльфов немного (или, по крайней мере, много меньше, чем у людей), то рождение эльфенка – повод для большого празднования. Рождения всегда приносят большую радость. Деревня выворачивается наружу в изобилии, откладывая работу дня праздника с родителями младенца.

После двухлетней беременности женщины эльфов рады отпраздновать разрешение от бремени. Они счастливы участвовать в праздниках, посвященных их новорожденному. Такие празднования обычно длятся несколько дней и заканчиваются именованием младенца. Детям дают личное имя их родители и затем дают общее имя. Секретное имя известно только эльфу, его или ее родителям, и священнику, осуществляющему контроль над церемонией. В то время как знание имени не дает никакой власти над эльфом, это – знак любви и уважения, когда эльф открывает свое истинное имя.

Подарки и пожелания часто преподносятся маленькому эльфу членами семьи и близкими друзьями родителей. Такие подарки обычно имеют длительное влияние на эльфа, ибо дары младенцу далеко не обычные. Одному ребенку подарили умение говорить с драконами; она позже использовала этот подарок к своему большому преимуществу, когда она предотвращала войну между ее деревней и близлежащим гнездовищем зеленых драконов. Другой новорожденный был одарен способностью всегда знать, когда кто-то лжет ему.

Переход к Взрослой жизни

Обряды инициации общие для многих культур, и эльфийская – не исключение. Когда эльфы достигают возраста 110 лет, они считаются молодыми, со всеми свободами и обязанностями, который это влечет за собой. Они больше не живут в доме своих родителей, ибо пришло время искать собственный путь в мире.

Семейства эльфов руководят церемонией, чтобы формально объявить о переходе молодого эльфа во взрослую жизнь. Молодым эльфам дарят подарки — чаще всего принадлежности путешественника, если они имеют такую склонность. Старшие эльфы развлекают семейство рассказами о своих странствиях и желают удачи тем, кто следуют их путем.

Если ставшие взрослыми не склонны к путешествиям, то им дарят предметы для выбранной ими торговли и собственный дом. С этого дня они делают собственные шаги в жизни, работая с другими эльфами, чтобы сделать жизнь полной счастья и радости.

Свадебные Торжества

Брак – повод для большой радости у эльфов, ибо союз символизирует продолжение рода. Те, кто прерывает эту церемонию, чтобы убить обрученных, навеки заслуживают гнев эльфов, и они вечно будут охотиться на этих мародеров и на весь их род. Брак более редкое явление у эльфов, чем у “недолгих” рас и есть немного дел, столь же опасных, как осквернение святости этого ритуала. Иногда свадьбы происходят для скрепления соглашений и для других дипломатических целей, но чаще это любовь.

Брак между эльфами продолжается, пока один партнер не умрет. (Известен только один развод за последние три тысячи лет, между двумя чрезвычайно упрямыми серыми эльфами.) Эльфы редко берут нового партнера после смерти супруга. Их клятвы переплетены теснее, чем узы чести; они связывают дух и сердце каждого их них. Решившись на этот шаг, многие эльфы уступают в некоторой мере своему индивидуализму. Часто только наиболее страстные и преданные возлюбленные выбирают путь брака; другие предпочитают менее формальное соглашение.

Церемония брака сама по себе обычно формальна (хотя это может быть такой неофициальной, как хотят возлюбленные) и ей руководят священники Хелани Селаниль (Helani Celanil). Сами священники не добиваются никакой другой цели на церемонии, кроме свидетельствования, ибо именно партнеры выполняют ритуал и дают клятвы верности.

В истинном эльфийском браке по любви клятвы связывают вместе души любящих, получая доступ к внутреннему Я другого. Это – форма эльфийской способности к общности. Преданные эльфы получают все знания о потребностях своих партнеров и об их чувствах, позволяя им предупреждать и выполнять эти потребности. Они не знают точные мысли других.

Поскольку эльфы повторно переживают свое прошлое в грезах, обстоятельства, влекущие одного эльфа к другому, всегда свежи. Таким образом, эльфы редко рвут отношения. Только самая серьезная трагедия и неверность может разлучить эльфов. Хотя они могли бы иметь расхождения и даже ссориться, они продолжают любить друг друга.

Но эльфы могут устать от партнера, даже когда они соединены духовно и стали более близки, чем может подозревать любой не-эльф. Эльфы повторно зажигают огонь страсти и любви с помощью разлуки. Некоторое время один партнер в эльфийском браке живет отдельно; это позволяет обоим эльфам иметь время для себя, чтобы они могли расти как личности. Когда двое воссоединяются, они изливают потоки любви и чувство привязанности друг на друга.

Эльфы также обычно проводят время вдали от своих возлюбленных, чтобы сделать время, проведенное вместе, намного более драгоценным. В конце концов, есть большее количество надежных способов надоесть кому-то, чем провести сотни лет с ним или с нею. Время в одиночестве позволяет им думать о связи и испытывать новое, чтобы поделиться ими с супругом или супругой, таким образом сохраняя брак свежим и живым.

Клятва на Крови

Эльфы – не всегда мирный народ. Если они или их друзья были жестоко оскорблены или задеты, они клянутся священной клятвой вендетты — церемония, проводимая во время самого темного часа перед рассветом. Когда они произносят эту ужасную клятву, они оставляют все другие дела, чтобы совершить возмездие. Эльфы понимают эту клятву и отпускают мстящего эльфа.

Эльфы выслеживают обидчика для взыскания некоей формы мести, будь то просто искреннее извинение за оскорбление или кое-что более серьезное. Обычно, время исполнения, данное оскорбленному эльфу, достаточное, чтобы удовлетворить эту клятву. Однако, были случаи, когда ничто кроме смерти не удовлетворяло требованию клятвы на крови.

Религиозные Праздники Эльфов

Каждый день – праздник для эльфов; их любовь к музыке, поэзии и песне вселяет в их жизни дух праздника. Однако, есть особые дни, которые эльфы традиционно празднуют. Эти празднования, несмотря на ритуалы (или, возможно, благодаря им), - наиболее ожидаемыми дни года.

Естественно, эти дни имеют специальное значение, поскольку они отмечают события в сердцах эльфов. Ниже приведен список главных праздников эльфов в каждом году, хотя он ни в коем случае не полный. Каждое собрание эльфов имеет свои поводы для празднования в дополнение к описанным ниже, каждый с собственным уникальным ритуалом. Религиозные праздники даны в хронологическом порядке.

Смена Года (Yeartide): Смена Года происходит во время зимнего солнцестояния, отмечая конец смерти, что приносит осень. В это время эльфы верят, что земля очищается, лежа под покровом снегов. Даже в тех областях, где солнце не встает и снега вечно лежат на земле, зимнее солнцестояние видится как смена старого года новым.

Эльфы празднуют Смену Года тихим размышлением о годе прошлом и о вещах прошедших. Они считают человеческую практику встречи нового года пиром и пьянкой бессмысленно варварской — признак людей, неспособных понять ход времени.

День Счастливых Фей (Faerieluck): Это – день ранней весной, когда эльфы празднуют со своими родственниками — эльфами-пикси, лепреконами и т.д. Слишком часто эльфы забывают о своем родстве с этими другими расами, и этот фестиваль напоминают им об этой связи. Этот день проводится в шутках и веселье, и участники пробуют показать свой ум за счет другого. Игры никогда не бывают язвительными; они прекращаются задолго до того, как может быть нанесен непоправимый урон гордости.

Весенний Ритуал (Springrite): Хотя зима представляется поворотным пунктом года, весеннее равноденствие – это время плодородия у эльфов, которые проводят весну, занятые в поисках любви и песен. Эльфы проводят неделю на равноденствие в танцах и пении, думая только о веселье. Все важные решения и

действия отложены до окончания недели. Это время года, когда большинство пар заключают брачный союз или объявляют о помолвке.

Праздник Вечности (Agelong): Праздник Вечности – празднование сотворения эльфов, чествование легендарного сражения между Кореллоном Ларетианом и Груумшем Одноглазым. Этот святой день служит напоминанию эльфам о существовании врагов. Проводимый на летнее солнцестояние, Праздник Вечности – отличный повод пойти на охоту на орков. В ночь охоты эльфы делают на своих телах надрезы обсидиановыми кинжалами и позволяет крови течь на землю, повторяя то кровопускание, которое сделало возможным их существование. Затем они выбегают из своих домов и уничтожают столько орков, сколько могут найти за эту ночь.

Осенний Ритуал: Как Весенний Ритуал – праздник рождения, так Осенний – смерти. Проводимый на осеннее равноденствие, Осенний Ритуал – это неделя, когда эльфы размышляют над душами своих предков, ушедших на Арванаит, и неизбежности смерти даже после почти бесконечной жизни.

В отличие от некоторых рас эльфы не скрываются за весельем, боясь взглянуть в лицо смерти, потому что они чувствуют, что смерть – просто переход к иной жизни. Наиболее важные обязательства года и наиболее трудные решения достигаются во время Осеннего Ритуала. Короли и королевы эльфов традиционно вершат суд в это время года, чтобы услышать все важные дела.

Глава 6: Эльфийские Мифы

Легенда о Фионне Касиллтенирре (Fionna Casilltenirra)

Когда все Эльфы жили в лесах и еще не распространились до морей или гор, жила-была красивая Эльфийка по имени Фионна Касиллтенирра. Только минуло ей 100 лет, она повстречала Человека, который вскружил ей голову. Застенчивая и скромная сперва, она становилась более открытой и позволяла себе быть увиденной во время прогулок в лесу.

Их родители поклялись, что такой брак никогда не будет им позволен, но для Фионны и Киллиана не существовало никого, кроме них. Они обвенчались в тайне. Пять лет счастья прошли, прежде чем Фионна увидела, что Киллиан старел гораздо быстрее, чем она. Возлюбленные искали какой-нибудь способ избежать жестокую длань судьбы, но они не могли найти никакого ответа. В полном отчаянии Фионна пошла к Человеческому Вампиру, о, ком она слышала. Она умоляла Василя (Vasily) помочь, прося, чтобы Киллиан был превращен в Вампира, так что двое могли бы вместе прожить долгую жизнь.

Вампир был покорен красотой Фионны и согласился с ее планом, с одним условием: она тоже соглашается стать Вампиром. В своей любви к Киллиану Фионна не думала об опасности для самого ее духа — и она согласилась на подлую просьбу Василя (Vasily). Вампир взял Фионну в свои руки и сказал ей, что он преподнесет Киллиану "дар" вечной жизни. Он выпил ее, затем положил на пол своих катакомб. Он посмотрел на Фионну и восхитился ее красотой; страсть разгорелась в нем, как и предательство, и он поклялся, что никто, кроме него не должен обладать ею. Когда Василь нашел Киллиана, он разорвал ему глотку вместо того, чтобы сделать его по образу Вампира.

Когда Фионна обнаружила предательство Василя, она прилетела к нему в гневе. Уверенный, что она в его власти, Василь был скорее удивлен, чем

встревожен. Это было смертельной ошибкой, ибо его голова была отделена от его плеч скорбящей Эльфийкой - Вампиром.

Лишенная любви и жизни, Фионна блуждал по миру, ища кого-нибудь, кто заменил бы ей возлюбленного, но только ненависть и ужас вызывали ее старания. Гнев и злоба поселились в ее сердце, и она отдала себя полностью злу.

Эльфы, подобно другим расам, чтят имена и дела своих героев. Часто сочиняли героев из других рас— обычно чтобы проиллюстрировать то или иное религиозное положение. Не так с эльфами. Хотя их герои также служат для того, чтобы быть в некотором роде примером, все они так или иначе существовали.

Герои типа Фистилантуса Вудхельвина (Fistilanthus Woodhelvin) и его брата полуэльфа Гилантуса (Gilanthus) (оба они выступили против ужасного подземного врага Марликоры (Marlikora) и ценой своих собственных жизней спасли земли эльфов) продолжают жить в великолепных легендах рассказчиков. Эльфийское сказание говорит, что они когда-нибудь возвратятся, когда эльфы сильнее всего будут нуждается в них и что они помогут некоторым благословенным эльфам или полуэльфам во время самой серьезной нужды. Их храбрость и отвага вдохновляет в смертной опасности.

Другие герои, подобно Ферадару Джаралмусу (Feradar Jaralmus), служат примерами из эльфийской жизни. Хотя он в жизни не убивал ужасных чудовищ, ни выходил на единоборство против угрозы из других измерений, его любовь и сострадание спасли эльфов от дальнейшего дробления, обучая их ценности жизни и терпимости. Много других героев жили некогда (и на самом деле все еще живут) в залах мудрецов, вдохновляя и обучая тех, кто слушает сказки.

Эльфийские предания – это не рассказы исключительно о добре; есть также рассказы о черном порочном зле. Фионна Кастилленирра, первый вампир эльфов, все еще часто посещает мечты романтичных молодых эльфиек, ищущих наслаждений в объятиях людей. И историю о Бисатане Ридире (Besathan Ridire), эльфе, заключившем договор с Королевой Пауков Лолт и терпевшем вечные муки от ее лап, рассказывают время от времени, чтобы показать детям сомнительную ценность договора со злом.

Все эльфийские легенды считаются важными, имеют ли они дело с вдохновенной историей подвигов и доблести или с более скромными ценностями типа сострадания и простого милосердия. И в жизни, и на деле эльфы стремятся учить и учиться. Они видят свои жизни как поиск понимания и стараются завершить свои личные поиски; эльфийские легенды часто помогают найти путь исполнения этих мечтаний.

Иногда в эльфийском мифе скрыто больше, чем кажется человеческому глазу. Драгоценный камень морали, заложенный внутри рассказа, может быть слишком изящным для людей, чтобы понять его полностью. Эти главы содержат некоторые из рассказов, которые собрали эльфы за тысячелетия своего существования.

Джарсали и Энт

Следуя за простым, хотя и в конечном счете противоречивым, взглядом на рассказ о Фионне Касиллтенирре, история Джарсали (Jarsali) и Энта прославляет всяческую любовь — при условии, что любовь истинна и хороша. В то время как некоторые эльфы отказываются признать истинность этой истории, утверждая, что это только миф и не имеет никакого фактического

основания, другие полагают, что она содержит зерна правды. Они держатся за нее как за оправдание того выбора, который они сделали сами.

Джарсали Ветви Дуба (Jarsali Oaklimbs) была лесной эльфийкой высшего сорта — даже настолько, что избегала представителей ее расы, предпочитая вместо них леса. Как ее сердце стало полным подозрения и горечи по отношению к ее смертным товарищам, не знает никто; знают только, что Джарсали была странной девушкой, даже для эльфов.

Ничто не притупляло горечь в ее душе, кроме близости к первобытным деревьям. Ее странствия заводили ее все дальше и дальше в девственный лес, в места, где даже эльфы бывали редко. В сердце леса она нашла живое дерево, окруженное своими сородичами. У нее был шок.

Не забывайте, это было время, когда эльфы еще не распространились по миру, и они мало знали о всех остальных расах. Немногие слышали об энтах, еще меньше видели их. Хотя ее народ и видел их, Джарсали никогда не обращала внимания на уроки ее соотечественников, поскольку она не имела никакого желания учиться на их опыте.

Ошеломленная видом энта, она подкралась ближе, чтобы разведать все. Внезапно большие, покрытые корой конечности ближайшего "дерева" оторвали ее от земли и удерживали ее, как пленницу. Оживший дуб представил ее перед своим повелителем.

Джарсали стояла перед лордом энтов, и кое-чем в ее сердце раскололось и освободилось. Дева эльфов безумно влюбилась в крепкую красоту шероховатого древа перед нею. Энт смотрел на вспыхнувшие щеки Джарсали и яркие глаза. Сутуритидан (Suthurithidan), сын Гаранахила (Garanahil) Первого Энта, видел скрытое за грубостью эльфийки огненный дух, который нельзя сломить. Это был первый истинный взгляд энта на эльфа, и он был ошарашен. Слабым трепетанием своего ветвистого пальца он приказал, чтобы дерево отпустило девицу эльфов. Двое смотрели друг на друга, солнечный свет проникал сквозь пестрые листья; затем Сутуритидан повернулся и растаял в лесу.

Джарсали вернулась в лагерь. Ее товарищи были поражены ее внезапно смягчившимися манерами, так она отличалась от самой себя. Они задавались вопросом, что могло случиться во время ее последней прогулки в лесу, но никто не сказал ни слова, чувствуя только благодарность и не заботясь о причинах. Когда Джарсали тихо ушла через неделю, неспособная забыть энта Сутуритидана, некоторые улыбнулись, думая, что, возможно, она нашла себе возлюбленного в близлежащим племени. Один эльф, однако, не улыбался — он хмурился. Азаларер (Azalarer) думал сам жениться на Джарсали, ибо вожделел девушку. Слова его народа разжигали его гордость.

Джарсали снова нашла лорда энтов, и на сей раз никто не мог отрицать истинность того, как хорошо их души соответствовали друг другу. Первое возбуждение, вдохновленное первой встречей, обеспечило стимул для дальнейшей их связи, и чувства между двумя такими несхожими существами углубились. В то время, когда они поняли, что они на самом деле влюблены, каждый не желал продолжать жизнь друг без друга.

Но Азаларер стал подозрительным из-за постоянных изменений в Джарсали. Он и его приспешники последовали за ней в глубины леса. Стремясь только ко встрече с любимым, обычно острый слух Джарсали не предупредил ее об этом преследовании. Азаларер и другие нашли ее, и они стали свидетелем

зрелища, которое никто в жизни не думал узреть: девушка-эльф, обнимающаяся с живым деревом!

Сердце Азаларера почернело. Он безжалостно высмеял Джарсали и подстрекал предубеждения своих товарищей. В справедливом гневе они вырвали Джарсали из рук удивленного лорда деревьев и поволокли ее обратно в лагерь. Там Азаларер раздул огонь своей ксенофобии. Эльфы никогда не слышали о такой странной связи; они были оскорблены, что избранник Джарсали не был даже гуманоидом, не то что эльфом. Они заперли ее внутри крепкого деревянного частокола и начали сердито обсуждать, что с нею делать.

Джарсали призвала всех эльфийских богов леса и любви, и она призвала также богов Сутуритидана. Она молила освободить ее из тюрьмы и из ее эльфийской формы, которая не может вынести жестокость эльфов, причиненную ей от имени расовой чистоты. Боги услышали ее просьбы: Они дали ей ответ на одну, одарив ее другим.

Внутри частокола тело Джарсали затвердело. Ее волосы стали длинными и зелеными, и ее конечности стали древом, а не плотью. Ее ноги искали трещины в земле, и она проникла своими новыми корнями почву внизу. Оттолкнув плечом непрочную преграду, она двинулась к лагерю лесных эльфов. Эльфы рассеялись перед нею. Некоторые застыли в ужасе, опасаясь за свои жизни.

Азаларер, вместе с теми, кто вершили судьбу Джарсали, вышли из палаты совета. Сердце эльфа становилось все более черным и расколотым в гневе; он схватил головню, но совет остановил его. С крайним уважением они поклонились Джарсали и пожелали ей хорошей скорости и чистой воды, ибо ее превращение показало им, что ее любовь была настоящей — что никакие слова или дела не могли бы изменить этот простой факт.

С легким поклоном Джарсали направилась к лесу и воссоединилась со своей истинной любовью. Эльфы наблюдали за ней, с новоприобретенным уважением; с этого дня лесные эльфы и энты делят заботу о лесе.

Мораль: Истинная любовь выше рас — и иногда даже видов.

Гордость Халимата

История Халимата Арнуанна (Halimath Arnuanna) – рассказ-предостережение об опасностях гордости и высокомерия, даже для тех, кто снова и снова доказал свое превосходство.

Халимат был кузнецом, превзошедший все пределы обработки металлов в своем ремесле. Истинный мастер с молотком и клещами, каждый кусок драгоценного металла владел его полным вниманием, каждый удар молотка включал весь его мир. Его творенья были воистину изумительны и внушали такой почтение в других. С каждым годом его умение возрастало. Эльфы приходили из всех концов мира, чтобы увидеть произведения его искусства.

Походили столетия, и серый эльф решил, что труд всей его жизни должен достичь высшей точки в создании одного поистине великолепного артефакта — желательно меча — чтобы владеть им во имя добра. Он не имел никаких сомнений относительно своего умения, и у него были драгоценные металлы и камни, чтобы выковать и украсить этот меч. Но серые эльфы запретили

создавать оружие силы. Они не хотели никакого напоминания о Войне Эльфов или о Расколе, и они запретили Халимату делать такой меч. Эльф не слушал и не повиновался; нарушение законов своей земли было всего лишь маленькой ценой, чтобы оплатить славу волшебства, которое он создаст.

Так началось падение Халимата.

Ритуалы эльфов по наделению магическими свойствами клинка были темными и тайными, их сила больше, чем он мог сдержать. Халимат продолжал без оглядки, веря, что создание Меча Правосудия искупит любое зло, которое он совершит при его создании. Первое заклинание, которое он наложил, почти стоило ему жизни, так сильна была его магия. Это заклинание гарантировало жизнь к владельцу клинка до тех пор, пока он держит Меч. Второе заклинание очаровывало оружие так, чтобы оно могло применяться только на стороне добра, и третье гарантировало, что Меч сразит противников владельца с одного удара.

Слухи о проступке Халимата достигли ушей старших эльфов. Самая мудрая и наиболее справедливая их них, Андриана (Andriana), пришла к Халимату и потребовала раскрыть правду. По ошибке она взяла Меч, чтобы подчеркнуть свою правоту. Главный кузнец пришел в безумную ярость от того, что его творения коснулись. Его массивный кулак ударил хрупкую женщину, и она осела на землю. Кровь брызнула на лезвие в руках Андрианы и запятнанный ковер под ее еще дышащим телом. Халимат смотрел на женщину в ужасе, его чувства вернулись к нему в холодном свете того, что он совершил. Он знал, что другие старейшины никогда не позволят ему закончить Меч Правосудия, и эта единственная мысль занимала его. Он схватил Меч и сбежал.

Вскоре после этого старейшины эльфов обнаружили преступление Халимата. Хотя Андриана осталась в живых, старейшины поклялись на крови отомстить Халимату. Они выслеживали эльфа днем и ночью, пока, в конце концов, не загнали его в угол; хотя он был ослаблен телом и духом, он все равно не раскаивался.

Халимат издал громкий клич и поднял Меч Правосудия против эльфов, которые преследовали его. Он напал ни них, но лезвие рассыпалось в прах в его руках. Когда стрелы проткнули его тело, Халимат упал замертво.

Мораль: Одержимость уничтожает все.

Харанавей Коэхланна

Хотя многие культуры людей заимствовали эту известную историю, эльфы утверждают, что изначально она принадлежала им.

Деревня эльфа была разрушена бандой орков — единственная оставшаяся в живых эльфийка носила под сердцем дитя. Она сбежала в горящий лес и перешла вброд вышедшую из берегов реку. На другом берегу она нашла убежище в крошечной человеческой деревне. Там она родила своего ребенка, ибо раны привели к родам. Умирая, она наименовала свою дочь Харанавей Коэхланна, и умоляла жителей деревни позаботиться о ее новорожденной. Женщина той же ночью скончалась.

На попечении деревенского жителя, старейшины, Харанавей выросла в девушку удивительной красоты. Человеческие женщины возражали против особого отношения к ее красоте, и они старались сделать все, чтобы ее

никогда не увидели. Мать и ее дочери заставляли Харанавей каждый день чистить отхожую яму, свинарники и камины. Бедное дитя эльфов работало от рассвета до заката. Люди, кого она называла "семьей", старались всегда оскорбить ее из-за остроконечных ушей и тонких черт лица, и умалить ее красоту. Их колкость причиняла страдания невинному сердцу.

И так пошло много лет, пока однажды принц не проезжал через теперь разбогатевшую деревню. Он был принц эльфов, насколько известно, и он остановился в человеческой деревне напоить и накормить своего жеребца. Дочери мэра были убиты его обаянием и элегантностью; в нем они хвалили те самые черты, что высмеивали в Харанавей.

Эльф развлекался с человеческими девушками — пока не увидел, что хрупкая Харанавей тащит тяжелый груз дров. Принц схватил девушку-эльфийку за руку и долго и пристально посмотрел в ее глаза. Затем он медленно улыбнулся, ибо его поиски были закончены. Дравмий Коэхланна нашел свою сестру. Двое плакали от радости, когда правда вышла наружу, хотя Дравмий был опечален смертью своей матери. Он открыл, что был далеко во время нападения орков; он вернулся, чтобы найти свой дом в огне. Но не было никакого следа матери, которая, он знал, была беременна, и так Дравмий начал поиск ее и ее ребенка.

Много правды вышло в доме старейшины, ибо принц эльфов видел, что люди сделали рабыней его сестру. Он убил жену мэра и его дочерей, пощадив только жизнь мужчины по просьбе Харанавей.

Мораль: Нельзя терпеть тщеславие других.

Силестис

Эльфийская любовь к творчеству распространяется на истории, а также имеет уникальный взгляд на природу времени. Возможно, эта история поможет объяснять, почему эльфы так любят посвящать годы одному делу — и почему они могут годами не браться за него, возвращаясь потом с новым, свежим взглядом.

Малиссин Ариессус был высоким эльфом, превосходным архитектором и художником, хотя он не имел никакого исключительного таланта. Его мечта воздвигнуть однажды совершенный город деревьев, где все эльфы могли бы жить в гармонии и мире в обстановке невообразимого блеска — и невероятного технического совершенства.

Малиссин действительно создал свой город внутри деревьев. Силестис превзошел даже мечты Малиссина, и город восхищал всех, кто его видел. Даже боги были удивлены великолепном города деревьев. Увы, Малиссин забыл выткать заключительные чары в своем городе.

Много лет он стоял высоким и гордым, памятник мечте одного эльфа. Малиссин ушел в Арванаит, счастливый и уверенный, что его город оправдает все его надежды. Большой ураган обрушился в ночь смерти Малиссина — настолько большой, что вырвал с корнем даже самые могучие дубы. Город Малиссина был разрушен из-за отсутствия заклинаний укрепления, которые делают структуры прочными — оплошность в безупречном создании.

Хотя архитектурные принципы, которые использовал Малиссин, давно утеряны, его мечта жива во всех из нас. Желание создать совершенство,

любимое богами, горит в груди всех, кто творит, и убеждение в его бессмертии часто слишком сильно.

Мораль: Любовь к творчеству – элемент совершенства. Терпение и любовь к созиданию – опора совершенства.

Глава 7: Смерть Эльфов

После Войны Богов Кореллон Ларетиан шел по миру смертных Эльфов, надеясь получить знание и опыт наших жизней, чтобы дать нам помощь, как истинный бог. Во время своих странствий он натолкнулся на Эльфийку такой красоты и великодушия, что он ранен любовью. Элана ответила на его любовь. Двумя годами позже родился ребенок: Элиара Ларетиан. Дочь Кореллона была самой совершенной Эльфийкой, рожденной когда-либо. Люди и Эльфы равно надеялись снискать ее благосклонность.

Элиара не могла одарить их всех своей любовью — и не могла выбрать достойного. Со временем она отвергала их всех и посвятила свою жизнь стрельбе из лука; для дочери Кореллона ее умение было странным. Люди и Эльфы боролись между собой за возможность нести ее золотой колчан, и война грозила вспыхнуть между расами. Кореллон и Элана обратились к своей дочери, и она согласилась, что эта ссора должна прекратиться. И так Элиара провела соревнование, дабы оценить умение своих поклонников. На охоте все увидели бы, кто может потягаться с ней в умении обращения с луком; победитель получит ее в жены.

Во время охоты большой красный дракон был привлечен шумом и суматохой охотников. Видя Людей и Эльфов, он открыл пасть и выдохнул большую струю огня — убив сразу половину. Элиара натянула свой лук и выпустила стрелу. Она вонзилась в глаз чудовища, сразу же убив его. Тело дракона рухнуло на землю, круша деревья. Тяжелая ветка падающего дуба ударила Элиару в грудь, и она упала вниз под смертельным весом.

Большие похороны состоялись в честь Элиары, присутствовали все ее поклонники. Одни из них, Эльф Мастер Пения по имени Клейн Песня Ветра (Clain Windsong), запрокинул головку и издал мелодичный плач чистой, бессловесной скорби. Как по сигналу, другие Эльфы подхватили плач, их голоса смешались и согласовались в подавляющей печали. Люди, охваченные ужасной красотой музыки, умерли от горя.

Традиция эльфийской песни траура продолжается до сего дня, и это песня такой муки, что сердце слушателя не выдерживает.

Есть те, кто полагает, что эльфы фактически бессмертны. В то время как они могут умереть от несчастного случая или насилия, никто никогда не видел, чтобы эльф умер от "старости". Это происходит потому, что действительно старые эльфы не остаются в мире, известном людям; "старые" эльфы оставляют мир и путешествуют к месту под названием Арванаит. Приблизительно в возрасте 550 лет эльфы чувствуют непреодолимое стремление совершить эту последнюю поездку. Эльф может игнорировать это стремление только незначительно дольше, чем человек может игнорировать смерть, когда она приходит.

Эльфы-PC, с разрешения Ведущего, могут продолжать странствовать, не уступая зову сирен извне. Конечно, в таком случае есть опасность, что двери в другой мир будут навсегда закрыты для них. Если так, то они никогда не будут знать того восторга, что ждет их там, в Арванаит. DM должен подчеркнуть, что немногие эльфы делают этот выбор, испытав все, что мог предложить мир; перемены — посредством Арванаит — привлекательная возможность в старости.

С заклинаниями продления жизни эльфы имеют выбор временного предупреждения неизбежного. Однако, из-за их склонности к естественным циклам мира, большинство эльфов чувствует презрение к тем, кто пытаются избежать неизбежного. Только те эльфы, которые не чувствуют никакого уважения к смене времен года или те, у кого остались незаконченными важные задачи, пользуются этой возможностью. В ином случае, старые эльфы путешествуют в Арванаит, к сокрытой эльфийской родине. Ни один эльф, ушедший в Арванаит, не оставлял по доброй воле эту землю, и при этом ни один эльф не сожалеет о такой поездке. Радость, ожидающая всех эльфов там, вне опыта людей — и мыслится только самими эльфами.

Арванаит – место, полное природной красоты, скрытой от всех, кроме эльфов. Некоторые человеческие мудрецы полагают, что эта область – часть Арвандора в Измерении Олимпа, но ни один никогда не мог достичь его — даже через смерть. Те мудрецы, кто совершили такую поездку и смогли возвратиться в первоначальное измерение, неспособен говорить об Арванаите. Память о красоте слишком жива для их человеческих умов. Это воистину царство только для эльфов.

Те эльфы, которые ушли в лесное блаженство, могут испытать все, что они когда-то хотели, и до тех пор, пока хотят этого. Невообразимое счастье лежит в основе этого царства, и каждый эльф может ожидать допуска в Арванаит после своего отъезда из недолговечных королевств.

Единственный способ вернуться в Арванаит – через перевоплощение, воскресение или изъятие духа из этого царства. (Последние два метода используются всегда против воли эльфа.) Очень немногие возвращаются добровольно, изведав тысячи наслаждений в Арванаите; они перевоплощаются добровольно, и их души возрождаются. Те, кто уходят, редко воплощаются в свои первоначальные тела. Они находят себя повторно воплощенными в форму любого живого существа из животного мира. Иногда эти эльфы возвращаются как существа такого низкого уровня развития, что всецело теряют свой эльфийский дух.

Только легендарные эльфы возвращались спустя время в свои первоначальные формы. Эти эльфы возвратились завершить свое предназначение, полное эпической доблести и подвигов. Более вероятно, что те воистину героические эльфы, которые потребовали перевоплощения, чтобы быть повторно воплощенными, рождались заново как новые эльфы.

Некоторые эльфы оторваны от Арванаита заклинаниями или молитвами живущих в измерении смертных. Очень немногие из них переживают удар возврата к своим старым телам; они восстанавливают свои смертные жизни, хотя их души теперь отмечены странной печалью. Большинство эльфов, однако, борется за то, чтобы остаться в Арванаит. Их дух не охотно покидает великолепные леса этой самой древней земли. Если мощная магия вынуждает их против их воли, то эльфы возвращаются — но это им дорого стоит. Такие

эльфы обычно поддаются безумию и отчаянию; несколько не могут пережить возвращение и превращаются в баньши.

В Арванаите возможно все. Все, что эльфы хотели, включая даже забвение, - доступно. Ветры Арванаита могут успокоить даже самый беспокойный дух, призывая его отложить все опасения и муки. Только те немногие, кто отказывается уступить своему горю, сохраняют память о бывших проблемах.

Вместо этого, воспоминания о друзьях и счастливых времен составляют новую жизнь эльфа, наряду с новыми мечтами и задачами. Беспокоящие воспоминания остаются в значительной степени на грани сознания эльфа, служа только как напоминание и мера гармонии существования в Арванаит. Большинство эльфов счастливы оставить воспоминания о своих страданиях, сохраняя только знание о том, что они были, чтобы более полно оценить свое настоящее счастье.

Конечно, никакого эльфа не вынуждают оставаться в Арванаит против его или ее желания. Однако, только несколько эльфов выбрали возвращение в измерение смертных — и только после того, как прошли столетия в Арванаит. Весьма невероятно, чтобы эльф не хотел остаться в вечных землях.

Должно отметить, что эльфы не умирают так, как другие смертные расы; фактически, эльфы редко умирают настоящей смертью. Тех, кто умер, оплакивают в течение месяцев, ибо их души никогда не смогут возвратиться на землю еще раз. Их детей воспитывают в надежде, что они будут продолжать труд их родителей, если родители не умерли бесчестно.

Есть только несколько путей, как эльфы могут обречь себя на такую судьбу. Нападения некоторых видов нежити, самоубийство, смерть в неестественном месте и другие экстраординарные обстоятельства могут полностью прекратить существование эльфа. Единственный способ восстановить этих храбрых эльфов – посредством магии, не менее мощной, чем желание.

Тела тех, кто умерли истинной смертью, часто возгораются. Это предотвращает силу жизни нежити от захвата тела. Эльфы узнали из опыта, что больной дух хуже чем нежить.

Несчастный Случай или Насильственная Смерть

По-видимому, в отличие от многих других рас в мирах, эльфы пытаются избежать насилия. Их действия обычно более осторожны, несмотря на то, что они кажутся порывистыми. Это более верно для старших эльфов, чем для молодых. Выбрав курс действий, эльфы напоминают себе, что это может быть их последнем делом. Это имеет отрезвляющий эффект даже для горячих эльфов.

Эльфы живут достаточно долго, что не хотят рисковать своими жизнями в незначительных случаях. Только воистину разрушающие землю события и страшные катастрофы обеспокоят старейшин эльфов в их убежищах в лесах или горах. Ничто меньшее не соблазнит их на то, чтобы рисковать своими жизнями; хотя они не трусы, они не имеют никакого желания отдавать жизнь ради чего-то мелкого.

Это – одна из причин того, почему эльфы стали легендами в их умении обращения с луком; это держит противников на безопасном расстоянии, делая их мало опасными для эльфов. На более близких расстояниях эльфийское владение мечом достаточно, чтобы не беспокоиться. Однако, эльфы не имеют никаких дурацких понятий относительно уничтожения противника "в честном

бою". Путь наименьшего сопротивления, вероятнее всего, сохранит драгоценную жизнь.

В отличие от большинства рас, эльфы не имеют никакого закоренелого страха смерти. Их долговечность гарантирует то, что у них здоровое отношение к циклам жизни, и — из-за их взаимосвязи с природой — они принимают смерть в природе. Действительно, эльфы ожидают свою "смерть", ибо это признак ухода в Арванаит к новой жизни, нежели прекращение жизни. Однако, эльфы боятся другой смерти.

Эльфы также боятся насилия над их духом и их свободной волей, ибо это необходимо при уходе в Арванаит. Любое существо, которое кормится за счет жизненной силы другого решительно избегается (или уничтожается, если позволяют обстоятельства) эльфами, ибо эти существ – немногие их тех, кто может причинять истинное забвение эльфу. Даже те эльфы, которые живут под тенью зла, не находят в себе никаких родственных чувств к этим существам.

Если с эльфом происходит фатальный несчастный случай или смерть, он не может повторно вступить в великий цикл, в этот мистический ритм, что несет землю сквозь сферы. Вместо этого, его тело лежит холодным и бесполезным там, где произошла физическая смерть, его дух исходит и поглощается безымянным вакуумом вокруг него. Если ее тело возвращено на землю его рождения, тогда история другая. Только там может смерть эльфа еще раз иметь значение, ибо там его физическая форма может способствовать благополучию его мира, кормя растения и животных своей родины. Его дух свободен, чтобы уйти в Арванаит и принять участие в блаженстве.

Любому эльфу доброго или нейтрального мировоззрения позволяют пройти в Арванаит. Даже дроу с таким мировоззрением допускается и ему позволяют участвовать в красотах духа в Арванаит. В Арванаит подраса не важна, пока душа добра или нейтральна. Любой дух, постоянно находящийся там, заслужил право делать так, независимо от того, что могло быть в жизни. Это – верная награда для тех, кто жил под гнетом подозрения просто из-за обстоятельств их рождения.

Водные эльфы, также встречаются в Арванаит. Хотя они вероятно не имели никакой реальной связи с живущими на поверхности эльфами при жизни, они могут пировать в компании этих эльфов в загробной жизни, поскольку в Арванаит возможно все. Водные эльфы и эльфы наземные смешиваются в мире, где воздух – это вода, а вода воздушна; нет никакого различия между ними.

Погребальные Церемонии

Так как большинство эльфов переходит в Арванаит, их уход не оплакивается долго. Хотя маловероятно, что они возвратятся на землю в той же самой форме, какая была у них прежде, или даже с той же самой индивидуальностью, их дух продолжает жить. Также, погребальные ритуалы – это чаще празднование того, что эльф достиг радостей Арванаит. В то время как эльфа некоторое время может не хватать, другие знают, что их товарищ ушел в лучшую компанию.

Церемония вокруг каждых похорон эльфов меняется даже от деревни к деревне. Некоторые собираются с большой помпой, чтобы наблюдать, как тело будет опущено в землю, с ораторами, объясняющими качества умершего. Другие хоронят тело быстро; они расценивают это как простую оболочку, из которой ушла жизнь. После избавления от оболочки они празднуют дух эльфа,

который однажды жил в ней. Еще одно эльфы полагают, что сожжение – единственный способ верно избавить дух от земных уз; это не только освобождает дух для Арванаит, это предотвращает любое использование тела для низких целей. Каждые похороны обычно связаны характером эльфа, так, чтобы похороны были индивидуализированы и упор делается на то, что дух оставил тело.

Глава 8: Поселения Эльфов

Мое первое знакомство с городом серых эльфов Селенарес (Celenaress) не было особенным: Он был городом исключительной красоты, даже облачной ночью, но, конечно, никак не местом, где я бы потерял голову. Я, Мастер Вор Геррил Хака (Gerril Haka), видел тысячу достопримечательностей в своей жизни, и это было просто еще одна.

Я легко избежал патрулей, блуждающих по близлежащему склону горы; их бдительность была очевидно обманом, ибо только я заметил несколько по общему признанию маленьких ошибок, которые я совершил, приближаясь к городу. Я не имел никаких проблем с часовыми, когда вошел, ибо мой любимый маг оградил меня от всех любопытных взглядов. Я прокрался через арочные мраморные врата с кошачьей ловкостью, держась теней на всем пути к основанию высокого шпиля, который был моей целью. Белые улицы светились внутренним сиянием, закручиваясь вверх вокруг склона холма, но моя способность двигаться даже в легчайшей тени выдержала проверку, и я не столкнулся ни с каким сопротивлением.

Я вскарабкался на башню как паук, едва останавливаясь, чтобы восхититься резьбой, которая украшала всю поверхность, оценивая ее только со стороны пользы при подъеме к верхним этажам. Однажды внутри обелиска я нашел, что смехотворно легко преодолеть волшебную охрану, которую установили в этом месте, чтобы принять меры против вторжения типов вроде меня. Я извлек Драгоценный камень Дажармарак (Dajarmarak), и я оказался заворожен красотой, окружающей меня. Это, однако, была только секундная пауза и я продолжил свое дело.

Поскольку я взобрался в самое высокое окно башни, я перевел взгляд вниз, чтобы удостовериться, что ничьи любопытные глаза не наблюдают за моим спуском. Точно в этот момент, проклятье богам, луна вышла, чтобы показать свое лицо из-за облаков и осветить город. Так я был охвачен благоговением из-за симметрии и формы города, изящного совершенства проекта, что я, должно быть, вошел в транс.

Мое следующее воспоминание: я лежу на булыжниках, окруженный Городской Стражей, моим искореженное тела дергается. Моя последняя мысль – я только надеюсь, что другие потенциальные воры никогда не войдут в другой город серых эльфов такими же неподготовленными, как я, ибо сам город был буквально моим падением и может привести к тому же их.

Те, кто посещал город эльфов, часто задаются вопросом, почему каждый эльф чувствует потребность, или необходимость, уйти. Спокойствие и красота этих мест стала легендой среди более молодых рас, так что их идеи относительно рая часто моделировались на основе легендарных городов эльфов.

Некоторые говорят, что каждый город эльфов, город деревьев и лагерная стоянка – это часть Родины эльфов, таково великолепие этих мест.

То ли это лагерь лесных эльфов, древесный город высоких эльфов или один из городов серых эльфов, каждое из этих мест излучает шарм и блеск, несравнимый ни с чем. В то время как человеческие города и цитадели карликов могут стремиться к красоте и гармонии домов эльфов, на самом деле они никогда не смогут конкурировать с ними.

В то время как мастера эльфов могут учиться у дварфов мощности и долговечности каменной кладки, они не нуждаются ни в какой опеке в раскрытии красоты камней. Благодаря своему долгому знакомству с землей эльфы, кажется, знают инстинктивно, как лучше всего вырезать скалу, чтобы показать ее красоту. Можно подумать, что эльфы станут первыми резчиками по камню в мире; дварфы всегда занимали эту позицию, и всегда будут. В то время как эльфы чувствуют склонность к работе с камнем, это – та склонность, которая сдерживает их. Большинство эльфов не может работать с камнем, который был оторван от земли, ибо кажется, что он кричит под кончиками их пальцев. Очень немногие эльфы будут рыть землю, чтобы вырыть кусок скалы.

Когда эльфы работают с камнем, скала – почти всегда часть живой земли или часть, которая стала отдельной. Таким образом, эльфийские статуи часто подчинены движениям земли. Вообще, немного эльфов, кроме серых, посвящают много времени резьбе по камню, хотя все эльфы хранят это ремесло живым.

Эльфы больше предпочитают работать с живым деревом, нежели с камнем. Древесина более гибка, ибо это форма для потребностей и эльфов, и деревьев. Эльфы не желают причинять ненужное беспокойство любому живому существу в мире, и они пытаются свести свое воздействие на деревья к минимуму.

Каждый из живущих на поверхности эльфов имеет различный взгляд на то, как должны располагаться дома. Ниже следует краткое описание города типичных серых эльфов, древесные города высоких эльфов и стоянки лесных эльфов. Описания неизбежно краткие, позволяющие изложить в деталях жилище, как соответствующие для кампании. Имейте в виду, что необъятность и полнота жизни в поселениях эльфов делает почти невозможным полностью их описать.

Город Серых Эльфов

Серые эльфы очень любят все постоянное. В своих горах они не нашли ничего столь же постоянного, как камень, и поэтому они делают фактически все свои прекрасно построенные дома из этого материала. Хотя их умение – не такое, как у карликов, серые эльфы изучили пару секретов работы с камнем, и они используют их при постройке своих городов. Когда редкий карлик допускается в эти земли, слезы наполняют его глаза от красоты, которую серые эльфы вложили в гранит и сланец и другие камни, составляющие их горы.

Города серых эльфов строго разделены по кастам. Представители нижних социальных слоев держатся весьма далеко от высших классов. Однако, даже низший уровень имеет постоянное жилье. Серые эльфы понимают важность безопасного дома, и они обеспечивают его всем, кто живет в их городах.

Города серых эльфов также поделены по крайней мере на пять окруженных стеной концентрических колец, где более высокие классы находятся ближе к безопасному центру. На внешних кольцах живут маргиналы или представители

чрезвычайно низкого класса. Проходя через кольца, увеличивается пышное убранство в архитектуре и украшениях, пока не достигает дворцов и правительственных зданий в центре города. Немногие люди и другие расы, которые видели центр города серых эльфов, часто клялись, что нет более прекрасного вида во всем мире, и что они, должно быть, в жилище богов. В то время как истинно, что центральная часть города серых эльфов является тщательно продуманной, даже самые убогие районы города ошеломляюще красивы — мастера работали над этими районами в свое свободное время.

Эти меры не только держат каждый социальный класс вдали друг от друга физически, они создают потрясающую защиту наиболее важных частей города. Далее, все серые эльфы обучены по крайней мере начаткам обращения с оружием, и народ сам обеспечивает идеальную защиту против любых нежелательных посетителей.

Древесный Город Высоких Эльфов

Философия высоких эльфов – где-то между философией серых и лесных эльфов. Ценя постоянство и произведения искусства, они также пробуют оставаться в плотном соприкосновении с природой. Следовательно, они не строят множество каменных зданий. Они предпочитают оставаться внутри леса, получая преимущество и создавая чистый синтез между двумя другими эльфийскими взглядами на жилье.

Вместо каменных городов серых эльфов и палаток лесных эльфов, многие (хотя и не все) высокие эльфы создают города деревьев. Используя только самые могучие из деревьев в древних лесах как ядро, они строят свои дома высоко над землей. Хотя многие думают, что это делает их особенно уязвимыми к огню, те, кто пробовал использовать это, посчитал иначе. Эльфы всегда хранят жидкость и заклинания воды, удобные при защите своих любимых деревьев, и их луки всегда под рукой, чтобы наказать тех, кто имеет смелость пытаться поджечь их.

Города Деревьев обычно основаны вокруг самых высоких и самых сильных деревьев в лесу. Нужно иметь в виду, что это девственный лес — лес, которые никогда не вырубался. Таким образом, эти леса неисчислимо стары, и их деревья высоки соразмерно возрасту. Можно пролететь с самого низкого уровня древесного города 100 футов перед тем, как удариться о землю.

Веревки и лестницы связывают уровни. Имеются блоки и подъемные платформы, чтобы помочь тем, кто не столь ловок на веревках, как эльфы, вроде довольно частых посетителей. Перила и балконы окружают здания, храня от неосторожного падения на землю.

Хотя эти высокие эльфы живут на деревьях, они – только дома на земле, хотя и высоко. Они проводят большинство своих торжеств и встреч на земле, так, чтобы их не живущие на деревьях братья могли принять участие.

Стоянка Лесных Эльфов

Стоянки лесных эльфов построены ими, принимая во внимание и защиту, и изумление перед природой. Низкие, пятнисто-зеленые палатки поставлены кругом, с выходами к центру. Иногда эльфы изменяют землю вокруг, обеспечивая дополнительную защиту. Эти стоянки представляют единственные дома, которые знают лесные эльфы. Земля легко возвращается в норму, когда эльфы продолжают двигаться своим кочевым курсом.

Зимой или когда они предполагают остановиться на год или больше, древесные эльфы строят скорее полупостоянные деревянные сторожки, а не палатки. Много варварских человеческих племен подражают этой практике, поскольку они и древесные эльфы предпочитают не терпеть суровые зимы только в тонких холстах, отделяющих их от мороза. Однако, даже деревянные палатки лесных эльфов хорошо замаскированы, и случайные путешественники, проходящие внутри радиуса 100 ярдов, не определят место разбивки лагеря. Даже если они и смогут это сделать, охрана древесных эльфов отговорит их от продвижения вперед несколькими меткими стрелами.

Бивак почти всегда устанавливается на росчисти или на холме, или и там, и там, если возможно. Запасные выходы и тактика сражения полностью определена в то же самое время, когда разбивается лагерь, так что древесных эльфов никогда не захватят неожиданно. Они обычно передвигаются только два раза в год.

Каким бы ни был их план, древесные эльфы имеет такую же большую любовь к непостоянству и изменениям, какую серые эльфы имеют к постоянству. В то время как город серых эльфов излучает чувство безвременья, успокаивающее граждан уверенностью, что это никогда не изменится, лагерная стоянка древесных эльфов всегда оставляет впечатление постоянной готовности измениться.

Глава 9: Необязательные Правила

Силитера Полет Лебедя (Cyletera Swanflight) имела только одно желание, когда она росла: Она станет самая лучшей мечницей, которую когда-либо видел мир. С нежного возраста 45 лет и пока ей не стало 150, Силитера одержимо занимались каждый день, пренебрегая даже изучением других предметов.

"Все, что должен знать каждый обо мне – то, что у меня самая быстрая рука", насмехалась она. "Я не должна беспокоиться изучением другого, ибо историки никогда не расскажут, насколько я знала Оркский язык. Легенды обо мне сообщат только о моем гения меча — не пыльные факты, которые мои родители заставляли меня изучать".

И так Силитера продолжила избегать истинное образование. Для "разнообразия" она обучалась под надзором самых искусных стрелков среди эльфов, доведя свое умения стрельбы из лука до совершенства. Каждая минута ее времени была заполнена тренировкой с мечом и луком; только ее целеустремленность станет однажды легендой. Уже рассказывали истории о ее преданности своему делу и преследовании своих целей (не все из них были похвальны). Ее мастерство превзошло умение ее наставников, и она знала, что день пришел.

Силитера путешествовала по лесу одна, разыскивая чудовищ, чтобы проверить свои способности. То, с чем она столкнулась, весьма отличалось от ее ожиданий. Повернув по тропе, она натолкнулась на эльфа, сидящего на камне. Он был удивительно красив, но даже для ее неискушенных чувств от него несло злом. Обнажив свой сверкающий меч, Силитера немедленно вызвала его на поединок. Ухмыляясь, он слез со своего насеста, склонился в насмешливом поклоне и лениво сделал пассы. Внезапно неспособная двинуть даже пальцем, Силитера могла только наблюдать, как старший эльф медленно

идет к ней. Он выбил меч из ее руки, нацарапал записку на куске пергамента и наколол ее на ее кинжал, затем погрузил лезвие в ее спину.

После того, как Силитера пришла в себя, она нашла смелость посмотреть на пергамент. Там было написано: "Невежество – иногда благо, но чаще это смерть". С того момента она посвятила себя изучению неизвестного и в конечном счете стала колдуньей с хорошей репутацией. Истории сообщают теперь о Силитере Полете Лебедя, хваля ее за обширные знания, которое она накопила.

Зная то, что известно об эльфах, может показаться логичным, что позволяются различные варианты, обычно не предоставленные в основных правилах, описанных в *DMG* и *PHB*. Их невероятно долгая продолжительность жизни делает некоторые из этих правил сомнительными.

Эта глава нацелена на некоторые из этих вещей. Однако читатель должен понять, что любые изменения, предложенные в этой главе, совершенно необязательны. Мастер может разрешать или запрещать любое из этих правил, как соответствующее его или ее кампании.

Так как правила, описанные в этой главе, увеличивают способности эльфов только с небольшими недостатками (таким образом, опрокидывая готовое равновесие в потенциально неуправляемой степени), каждое добавление этих параметров должно быть тщательно взвешено, чтобы определить, в какой степени кампания станет несбалансированной. Ведущий должен или отвергнуть правило или, если он или она желает использовать опцию, компенсировать любую несбалансированность, которую оно вызывает. Многие из этих факультативных правил добавят изюминку к кампании (особенно к кампании, где все – эльфы), но — еще раз — судья должен определить, стоят ли усилия цены, которая будет уплачена.

Естественно, в кампании, где все – эльфа, эти правила не сильно повлияют на персонажей. В любой другой кампании, однако, преимущества и недостатки должны быть тщательно рассмотрены, чтобы определить ответвления. Равновесие должно сохраняться так, чтобы игра осталась приятной для всех персонажей. Именно поэтому различные правила находятся тут.

Хорошая идея при рассмотрении параметров, описанных здесь, состоит в том, чтобы вычислить недостатки для каждого преимущества. Это вынудит игроков решить, хотят ли они преимущество настолько сильно, чтобы оплатить его. Если да, и DM желает включить такие варианты, во что бы то ни стало пробуйте необязательное правило. Если оно не работает, снимите его.

Способности, описанные в этой главе, включают расширенное ограничение уровней, допущение дополнительных навыков, изменение умений боя и стрельбы из лука, использование лука как оружия и поломка стрел.

Расширенное Ограничение Уровней

Как необязательная возможность, с позволения DM, персонажи-эльфы могут прогрессировать в своих уровнях как и люди. Эта опция отражает тот факт, что эльфы имеют много лет для совершенствования. Хотя типичному эльфу может надоесть постоянная верность одному классу и он предпочтет скорее отойти от дел, чем продолжать заниматься своей профессией, всегда есть исключительные ситуации. PC – это, конечно, наиболее известные исключения из любых правил.

Естественно, эта длинная жизнь стандартного эльфа могла бы быстро привести эльфов к доминированию в мире их кампании. Это может быть желательным или нежелательным DMу, в зависимости от разновидности кампании. Если эльфы – доминирующая раса специфического мира, создавшая другие цивилизации, Ведущий может поразмыслить над этой возможностью. Если другие расы слагают легенды о умениях, мудрости и советах мудрецов эльфов, эльфы, скорее всего, не имеют ограничений уровня.

Если, с другой стороны, DM предпочитает, чтобы эльфы соответствовали готовому стандарту игры AD&D® как только иная раса PC, он или она может захотеть так или иначе ограничить уровни эльфов. Пожалуйста, обратите внимание, однако, что это не означает полной остановки их продвижения в избранном классе. Скорее, как предложено в *Dungeon Master's Guide*, просто замедляется их продвижение. Не забудьте, что время – различная материя для эльфов и для людей; медлить для достижения чего-либо естественно для эльфов.

Требование от эльфов двойного количества очков опыта, необходимых для достижения уровней вне их максимума, кажется приемлемым компромиссом. Это отражает энтузиазм эльфов сначала при начале обучения, также как и их последующее снижение интереса к выбранному ими классу. В конечном счете, большинству эльфов надоедает повторение, которое случается у таких искателей приключений как воин (или священник, маг, плут). Такой недостаток концентрации показан в дополнительном времени, которое требуется, чтобы эльф продвинулся в уровнях.

Дополнительные Навыки

Этот раздел должен использоваться только тогда, когда DM использует необязательную систему навыков. Если DM не использует эту систему, игроки могут хотеть пропустить этот раздел. Или они могут ознакомиться с системой и затем прочитать этот раздел.

Используя факультативную систему навыков, все эльфы PC получают ряд умений, чтобы дополнить персонаж. Добавление дополнительных навыков для старших персонажей-эльфов – естественный шаг в развитие PC.

Добавление положительных модификаторов к существующим навыкам старших персонажей-эльфов также возможно. Существо, которому более 100 лет на то, чтобы практиковать умение, будет, конечно, одним из лучших в этом умении.

Однако маловероятно, что эльфы тратили бы свою молодость исключительно на занятия с оружием. Родители этих молодых эльфов предпочли бы, чтобы они изучили больше граней жизни до посвящения времени единственному занятию, включая оружие. Более вероятно, что в жизни молодого эльфа преобладает музыка, танцы и изучение ремесел. Немногие родители эльфов хотели бы для своих детей судьбы авантюриста; тогда как они ценят свободу воли, они определенно препятствуют своим детям идти по такому пути. Они хотели бы, чтобы их чада попробовали все, что возможно в жизни, и предпочли бы, чтобы дитя сосредоточился на возвышенной, прекрасной стороне бытия.

По этой причине, эльфам не должно быть позволено дополнительное авантюрное умение типа боя вслепую или выносливости. Рассматриваться должны только те умения, которые соответствуют молодости эльфа. Даже более

простые навыки, типа выживания и разведения огня, являются сомнительным выбором в ранние годы жизни эльфа.

Вместо этого, подумайте о жизни человеческого ребенка. Человеческие дети обучаются пению, игре на музыкальных инструментах или рисованию. Немногие из них познают сложные науки игры или подделки. Только наиболее исключительным из них позволяют обучаться этому.

То же самое истинно и для детей эльфов. Те, чьи судьбы находятся в каком-либо ремесле (типа кузнечного дела, охоты или наук) будут изучать навыки, соответствующие их ремеслу также, как и те, что необходимы, чтобы стать гармонично развитым эльфом. Если они хотят разработать другие умения (типа тех, в которых они могли бы нуждаться в бродячей жизни), они должны будут обучиться им в будущем.

Таким образом, предлагается, чтобы эльфам позволили два или, возможно, три дополнительных мирных навыка (типа Танца, Игре на Музыкальном Инструменте и Пения), когда они начинают игру. Те эльфы, кто вступает в игру в более позднем возрасте, могут получить один навык за каждые 10 лет в возрасте более чем 100 лет.

Боевая Модификация

Эльфы весьма заинтересованы в любом искусстве, которому они могут посвятить себя в течение десятилетий или даже столетий. Сюда относятся и боевые искусства. Необязательная модификация, описанная в этом разделе, боевой стиль bladesong, отражает этот интерес.

Когда эльф посвятил себя совершенствованию мастерства боя, результат может часто стать пугающе эффективным. Услуги эльфов, которые обучались специально для сражения, высоко ценятся в человеческих странах, ибо знания эльфов тактики, стратегии и фехтования часто конкурирует с таковым наиболее заслуженных человеческих генералов.

Боевой Стиль Bladesong

Обученные воины эльфов достаточно серьезно относятся к своему ремеслу, чтобы создать уникальный эльфийский боевой стиль. В отличие от военных искусств других рас, эльфийский боевой стиль, также известный как *песнь клинка (bladesong)*, подчеркивает красоту и экономичность движения, превосходящие грубую разрушительную силу. Однако, эльфийская песнь клинка обманчиво опасна, несмотря на всю кажущуюся мягкость и внешнюю изящность.

Есть два типа певцов клинка (bladesinger): те, кто познают это искусство как дополнительный навык (описанный ниже), и те, кто сделал его своими жизнями. Представители второй категории известны как Певцы Клинка, и они описаны в Главе 10.

Поющий Клинок назван так по нескольким причинам. Первая и наиболее очевидная – из-за свиста лезвия, когда оно режет воздух, когда используется этот стиль. Вторая – из-за навязчивой мелодии без слов, которую напевают многие бойцы во время битвы.

Те, кто занимается этим стилем, появляются в сражении, как будто танцуют. Их движения кажутся обманчиво медленными и изящными, отклоняя клинки противников, лениво отклоняясь назад, чтобы самим попасть в цель. Техника

требует, прежде всего, обманных движений и тонкости. Певцы клинка не верят в сокрушительные удары или в мощную и яростную атаку, а больше в ведение своих противников, полное предвосхищение различных атак, таким образом беря верх над противником и делая его неуклюжим.

Этот стиль можно практиковать с любым оружием рукопашного боя Малого или Среднего размера, хотя большинство адептов занимается своим искусством с мечом. Из-за неуклюжести древкового и двуручного оружия не известны случаи обучения песни клинка с таким оружием.

Чтобы воспользоваться преимуществом технических выгод этого стиля, персонаж (который должен быть представителем класса воинов, священников, плутов или воинов/магов) должен потратить по крайней мере два слота навыка владения оружием на стиль. Иначе, персонаж не сможет получать никаких выгод этой техники. Эта стоимость не включает начальный слот, посвященный изучению основ владения оружием, так что общая стоимость составит три слота оружия.

Ясно, что плуты и священники не могут приобрести эту технику, пока не достигнут 4-го уровня и выше, так как они начинают только с двумя слотами навыка владения оружием и не приобретают третьего, пока не поднимутся в уровне. (Как было отмечено выше, маги вообще не могут обучаться этому стилю.) Даже если воры и священники тратят все свои начальные слоты на оружие и первую половину навыка стиля bladesong, они должны затрачивать значительное количество времени, воздерживаясь от приключений, чтобы обучиться второй половине. Если их товарищи не являются замечательно понимающими и не желают ждать нескольких лет, это может вызвать трения в отряде. Таким образом, стиль обычно практикуется только воинами и воинами/магами.

Пожалуйста, обратите внимание: Эльфы никогда не обучают этому стилю не-эльфов, включая полуэльфов и дроу (последних из-за того, что они в любом случае имеют своих собственных учителей и свой собственный стиль). Эльфы не делают никаких исключений из этого правила, даже для тех, кто проявил себя как вечный друг эльфов или даже для тех, кто связал себя узами брака с эльфами. Эльфы имеют несколько причин для этого.

Первая – этот стиль мог бы стать ужасным оружием против эльфов, если кто-то из учеников не-эльфов выберет это тот путь. Хотя они могут доверять кому-то больше жизни, но обучение поющему клинку – самый строгий секрет расы — секрет, который не будет открыт даже под пытками. Единственный мыслимый путь для не-эльфа получить это знание – использовать мощную магию, чтобы силой вырвать секрет у адепта. В таком случае эльфы поклялись бы клятвой на крови и упорно охотились бы на вора, пока он или она не были бы мертвы. Они не колебались бы использовать любой доступный прием.

Вторая – имеется так мало учителей стиля Поющий клинок, что они не имеют никакого желания тратить свое время на кого-то еще, кроме эльфов. Хотя это несправедливо по отношению к не-эльфам, мастера непреклонны относительно этого запрета. Тогда как многие другие существа могли бы иметь грацию, необходимую для плетения узоров Поющего клинка, они, конечно, не обладают справедливостью и проницательностью большинства эльфов.

Последнее, и наиболее важное – немного других существ имеют время, необходимое для правильного обучения. За годы, которые требуются от мастера, чтобы познать даже основы Пения клинка, человек может создать семью, основать успешное дело и уйти на покой богатым человеком. Есть много других

способов стать могучим воином, каждый из которых требует меньшего количества времени, чем изучение Поющего клинка. Даже большинство эльфов не желает тратить время, необходимое на эту технику. Только наиболее верные будет тратить десятилетия, требуемые для этого боевого стиля.

Преимущества

Хотя стоимость Поющего клинка довольно высока, ученики очень рекомендуют его. Широкая многогранность часто изумляет тех, кто не знаком с его сложностью. Вещи, на которые способен даже любитель с одним клинком, напоминают приемы, которые выполняют воины с двумя мечами, или с оружием и щитом.

Те эльфы, кто хочет посвятить два слота изучению основ Песни клинка, получают следующие выгоды:

1. Они получают премию +1 к своему АС или, если они хотят потратить дополнительный слот, могут увеличить эту премию до +2. Это – самая высокая премия для тех, кто выбрал Поющий клинок как дополнительный навык. Или
2. Они могут извлекать пользу +1 при атаке или, если желают потратить дополнительный слот, могут увеличить ее до +2. Как и с премией к АС, +2 – самое большее, на что они могут надеяться. Или
3. Они могут нападать и парировать за один и тот же раунд, не тратя впустую любые дополнительные атаки.

Обратите внимание, что эти три выгоды не накапливаются; то есть ученики не могут использовать все три сразу. Однако, они имеют возможность выбора между этими тремя параметрами в течение боя.

ПРИМЕР: *Амарант Серебряный Меч (Amaranth Silversword), воин 6-го уровня, специалист в стиле Поющего Клинка с тремя слотами, сталкивается с бандой из 20 орков, в то время как он на большом удалении от своей группы. Он немедленно переходит в оборону, получая премию +2 к АС, чтобы оценить возможности банды.*

Когда им не удается серьезно ранить его в первом обмене ударами, Амарант прислоняется спиной к дереву, чтобы к нему не могли подобраться сзади. Он принимает более наступательную позицию, атакуя и парируя. Он убивает орка, а остальные все еще не сумели серьезно ранить его.

Теперь, когда он полностью изучил их возможности, он решительно идет в атаку и проносится сквозь них смертельным вихрем. Когда остатки его группы соединились с ним, спеша на звон мечей, они находят Амаранта стоящего над несколькими мертвыми телами орков, а убегавшие выкрикивали сложные и изобретательные оскорбления.

Недостатки

Наиболее очевидный недостаток обучения боевому стилю Поющего клинка – персонаж не может иметь щит и практиковать стиль в одно и то же время. Эта техника требует слишком сильной концентрации на движении и увертках, и щит мешает пустить в ход изящество и балансирование, необходимые для успешного использования стиля.

Менее явный недостаток состоит в том, что этот стиль чаще всего используется одиночками — отдельными индивидами, которые не имеют никакого желания быть частью группы. Реже эта техника может практиковаться теми, чьи товарищи присоединятся к компании PC на десятилетия. Поскольку Песнь клинка – очень требовательный стиль, обучение интенсивно, трудно и, прежде всего, длинно. Следовательно, PC очень советуют изучать этот стиль в ранней юности, перед вступлением в группу авантюристов — или находить других долговечных и понимающих друзей.

Модификации Стрельбы из лука

Эльфы, за небольшим исключением, бесспорные мастера стрельбы из лука. Они развили свое искусство до состояния поистине превосходного. Этот раздел описывает некоторые техники, которые эльфы изобрели, чтобы отточить свое умение стрельбы из лука — для забавы, прибыли и защиты. Много других рас видели эти приемы, и те, кто не нашел свою смерть во время их демонстрации, старательно пытались заниматься этим искусством.

Семь необязательных техник стрельбы из лука описаны в этом разделе; эти модификации накапливаются с любыми другими, которые имеет персонаж. Также, большинство этих приемов пригодны только для длинных или коротких луков (или составных разновидностей). Некоторые можно использовать с арбалетом, но так как большинство эльфов презирает использование этого оружия, модификаторы не включаются.

Важное примечание относительно эльфийской стрельбы из лука: Эльфы могут из-за своей ловкости выстрелить из лука, передвинуться и выстрелить еще раз. Так же они могут выбрать перемещение, выстрел и снова перемещение.

Выстрел в Скакуна (The Broken-Charge Shot)

Одно из самых эффективных вооружений конного врага – возможность атаки с наскока. Один из наиболее эффективных способов избавить противников от этого преимущества – подстрелить их снизу. Хотя это не тот метод, которым обычно пользуются эльфы, потому что лошади обычно им не угроза, но они используют эту тактику, если на поле боя дела идут плохо. Эльфы также используют этот необязательный маневр, если животное несет непосредственную угрозу.

Если такие животные хорошо обучены для битвы и причинения боли, удар стрелой прервет атаку. Наездники должны делать проверку Наземной Поездки (Land-Based Riding), чтобы увидеть, продолжают ли они их держаться в седле раненного животного. Если они проваливают эту проверку, они должны тогда сделать проверку на Ловкость. Те, кто не имеют навык, могут делать только проверку на Ловкость; если эти проверки провалены, всадник валится на землю с 1d4 пунктами повреждения.

Двойной Выстрел (The Double-Arrow Shot)

Другой внушительный прием (хотя вряд ли хорош для чего-то еще) – двойной выстрел. Прибавляя +1 штраф к инициативе и вычитая -1 из броска атаки и из повреждения, стрелок может выпустить две стрелы из лука одним натяжением тетивы.

Стрелы могут быть направлены в одну цель или в две отдельные цели внутри спектра 60 градусов, если нападающий желает оплачивать дополнительный штраф +1 к инициативе и еще -1 к броскам атаки и повреждения. Они отражают время, которое требуется стрелку на корректировку и установку стрел на тетиве.

Этот выстрел не позволяет больше чем двух стрел на одной тетиве. Наконец, если эта возможность принимается, не более, чем одна дополнительная стрела может быть выпущена за один раунд.

ПРИМЕР: *Канали, воительница/маг 3-го уровня из высоких эльфов стоит перед двумя играми-людоедами. Она истощила свои заклинания и должна положиться только на ее умения стрельбы из лука. Вытаскивая две стрел из своего колчана, она немного деформирует оперенье, натягивает тетиву (платя штраф +2 к инициативе), и выпускает стрелы. Чтобы пробить 4 АС людоедов, она кидает 16 и 13. Принимая в расчет все свои модификаторы (+1 за расу, -2 за трудность выстрела), ее общий модификатор равняется -1. Ее измененные броски 15 и 12. Так как ей надо 13, чтобы пробить АС 4, она попадает в одного из людоедов, причиняя 1d6 -2 пункта повреждения. Если бы она сосредоточила оба выстрела на одного людоеда, урон был бы больше. У нее все еще остался один выстрел за этот раунд, и ей бы лучше не тратить его впустую.*

Стрельба ногой (The Foot Shot)

В некоторых ситуациях одна из рук стрелка может стать неспособной натянуть тетиву или удержать лук. Возможно, другая рука держится за что-либо, храня эльфа от падения, или, возможно, рука была ранена. Может быть, эльф хочет лишь немного сильнее натянуть лук, причиняя немного больше повреждения.

В таком случае, если требуется выстрел, эльфы разработали стрельбу ногой. У эльфа должно быть безопасное место, чтобы прислониться спиной и по крайней мере одна свободная рука. При использовании ног как упора, эльф наводит лук и натягивает тетиву свободной рукой (или обеими, если возможно). Хотя имеется штраф -1 к броскам атаки, повреждение увеличивается на +1 из-за дополнительного натяжения ногами.

Стрельба с Дерева (The Foot Shot)

Поскольку эльфы проводят так много времени на деревьях и около них, им необходимо уметь принимать в расчет деревья при стрельбе из лука. Разведчики и шпионы эльфов специально обучались использовать деревья эффективно. Они спрыгивают с ветвей, приземляясь перед врагами или используют деревья как укрытия.

Один из приемов, которым гордятся больше всего лучники-эльфы – выстрел с висячего положения. В этом случае эльф оплетает ногами крепкую ветку дерева и падает вниз, одновременно стреляя в лицо своих приближающихся врагов.

К сожалению, недостатки этой стрельбы многочисленны. Наиболее очевидный состоит в том, что что-нибудь из амуниции эльфа, что не привязано или не связано (стрелы, кинжалы, мелкие деньги и т.д.) упадут на землю. Другой

недостаток – -3 к броскам атаки. Наконец, эльф не может совершить свои обычные два выстрела.

Однако, эльф все еще может передвигаться, например, качнуться назад, на дерево или прыгнуть на землю. Далее, враг переносит -6 к шансу застать врасплох! Только это преимущество часто перевешивает недостатки, и стрельба с дерева – любимый прием эльфов, нападающих на одиноких всадников.

Быстрый Выстрел (The Quick-Draw Shot)

Время от времени возникает ситуация, где стрелок должен выпустить более чем две стрелы за раунд или где стрелок должен очень быстро навести лук на врага. В ответ на эту потребность эльфы разработали быстрый выстрел. Их ловкость и почти постоянное ношение луков помогло им достигнуть в этом превосходства.

Из-за скорости стрельбы у эльфа мало времени, чтобы прицелиться. Следовательно, точность выстрела сильно страдает. Первый выстрел за раунд сделан без штрафа. Затем штрафы быстро складывают. Второй выстрел – при -2. Третий – при -4. Четвертый – при -8. Если эльф желает сделать попытку пятого выстрела, штраф за это – -16.

Стрелок делает два выстрела во время своей первой очереди атаки. Когда все сражающиеся закончили свои первые нападения, стрелок может делать следующие два, если надо. В конце, после того, как каждый завершил второе нападение, стрелок может сделать один заключительный выстрел. Хотя этот выстрел скорее всего будет неудачным, это может быть последней надеждой группы, так как многие решаются на него в момент отчаяния.

Шестой выстрел в раунде фактически невозможен, если эльф не был ускорен или иначе сделан исключительно быстрым. В таком волшебно расширенном случае первые два выстрела делаются без штрафа. Третий и четвертый – при -2. Пятый и шестой – при -4. Седьмой – при -8. Восьмой (и заключительный) выстрел – при -16.

Пришпиливающий Выстрел (The Stapling Shot)

Когда эльф хочет разоружать или иначе вывести кого-то из строя, он может сделать попытку пришпиливания. Делая этот выстрел (+1 штраф инициативе, -4 к броскам атаки), персонаж может пригвоздить некоторую часть одежды цели к ближайшему объекту, если этот объект из такой материи, которая приемлема для пробивания ее стрелой (типа древесины или штукатурки). Адресат должен стоять близко к такому объекту или выстрел сделан впустую.

Если выстрел успешен, цель пришпилена к этому объекту. Цель должна потратить раунд, вырываясь на свободу, хотя это не требует никакого броска. Пришпиленные защищаются с -2 к АС и к броскам нападений. После трех раундов, если они не воспользовались временем, чтобы освободить себя, они освобождаются усилием. В течение этих трех раундов штрафы к АС и броскам атаки все еще применяются.

Пришпиливающий выстрел не только хорош для предотвращения различных действий со стороны враждебного человека, он служит, чтобы показать, что эльфы далеко не беззащитны. Кроме того, много эльфов находят приятным смутить противника, пригвождая его к ближайшей "мебели".

Выстрел-Трюк (The Trick Shot)

Эльфы не всегда пригвождают неприятное им существо к ближайшему дереву. Часто они предпочитают другие средства передали их презрение или вражду. Таким образом, эльфы так натренировали своих стрелков, что они могут делать эффектный ответный выстрел, который говорит врагу, что он не нужен и не желателен в этой части мира.

Выстрелы-Трюки этого сорта включают сбивание шляп, попадание стрелы в дюйме от уха "злоумышленника" или стрельба по интересным и забавным целям (типа зада орка). Предупредительные выстрелы-трюки также включают в себя выстрелы, которые явно предупреждают, а не просто попадают мимо цели. Эти выстрелы требуют, чтобы эльф получал +1 к инициативе и -4 к броскам атаки.

Если сделан бросок атаки, стрела может лететь точно туда, куда хотел эльф. Иначе она или улетит в сторону (информируя жертв, что кто-то по ним стреляет), или ударит того, для кого было предназначено предупреждение. Если так, то стрела причиняет 1d3 пункта повреждения. Если цель не была до этого врагом эльфа, то теперь, несомненно, станет.

Использование Лука как Оружия

Когда стрелки, вооруженные луком, атакованы в ближнем бою, у них нет иного выбора, кроме как защищать себя луком. В прошлом это обычно означало разрушение лука, но эльфы научились гасить часть удара — таким образом лук еще можно починить. Кроме того, эльфы разработали луки, которые являются более стойкими к такому виду повреждений.

Эльфы могут пытаться отклонить самые сокрушительные удары, и их луки позволяют делать спасброски против сокрушительного удара (как толстая древесина) с +1. Колющее в оружие легко отбить, если эльф умеет парировать удары, и они не причиняют никакого повреждения луку. Однако блоки против режущего оружия – верный способ уничтожить деревянный лук.

Более важно, что лучники иногда не могут достать свое оружие ближнего боя, когда кто-то вынуждает их к этому. В этих случаях они должны использовать свои луки как дубины против врагов. Причиненное повреждение – 1d6 -1 против существ размера S или M, 1d4 против L. Если деревянный лук используется таким образом, то он должен быть проверен на поломку спасброском при -1.

Поломка и Потеря Стрел

Хотя большинство стрельников делает свой товар с большой заботой, сила выстрела лука достаточно часто ведет к поломке. И, хотя большинство стрелков будет это отрицать, иногда, они мажут. Этот раздел представляет факультативное правило, покрывающее такие ситуации.

Когда выпущены стрела или болт, и снаряд бьет в цель, стрелок должен сделать бросок спасения против сокрушительного удара при +6 с другими соответствующими премиями (или штрафами). Если бросок провален, стрела сломана и не может более использоваться. Если бросок успешен, снаряд может использоваться многократно.

Если снаряд попадает мимо цели, он летит на максимальную дистанцию (если нет никаких препятствий, чтобы воспрепятствовать движению), которая является на 25% большее, чем длинная дистанция. Он скользит вдоль земли, отскакивает рикошетом от камней, гравия, растений и т.д. Есть возможность 10%, чтобы найти потерянную стрелу, которая улетела на максимальное расстояние, если не приняты специальные меры предосторожности с соответствующими модификаторами для различных ландшафтов по усмотрению DM'a. Некоторые типы ландшафта будут, конечно, делать поиск невозможным. Воздушные и военно-морские сражения – вот два примера таких ландшафтов. Даже если стрела найдена, все равно еще нужно кинуть бросок спасения против сокрушительного удара при +3, чтобы проверить, не сломалась ли она.

Это необязательное правило не только создано для большей реалистичности игры, оно также позволяет персонажу с навыком Лучник/Стрельник (Bowyer/Fletcher) использовать свои умения. Кроме того, это правило позволит персонажам проводить гораздо меньше времени, ища возможно сломанные стрелы.

Глава 10: Создание Персонажа и Пути[3]

Случайный Генератор Эльфов

Случайный Генератор Эльфов позволяет Мастеру быстро и легко создавать правдоподобного эльфа PC и NPC. Он или она должны не стесняться корректировать результаты, чтобы удовлетворить стилю кампании и игры. Уровень по Сравнению с PC – только для NPC.

Возраст (1d100)

1-30	100-200
31-50	201-250
51-75	251-300
76-95	301-350
96-100	350-700

Класс (1d8)

1	Воин
2	Следопыт
3	Маг
4	Священник
5	Вор
6	Воин/маг
7	Воин/вор
8	Воин/маг

Подраса* (1d6)

1	Водный эльф
2	Дроу
3	Серый эльф
4	Полуэльф
5	Высший эльф
6	Лесной эльф

* Изменить, как необходимо для местности.

Мировоззрение (1d20)

1-7	Хаотически добрый
8-10	Нейтрально добрый
11-12	Законопослушно добрый
13	Хаотически злой
14	Нейтрально злой
15	Законопослушно злой
16-17	Хаотически нейтральный
18-19	Истинно нейтральный
20	Законопослушно нейтральный

3Англ. kit является термином ролевых игр и не имеет четкого и однозначного перевода на русский язык. Я предлагаю переводить его как “путь”, имея ввиду жизненный путь, выбираемый персонажем. Путь, как мне кажется, понятие, вбирающее в себя как профессиональную карьеру, так и мировоззрение (Прим. переводчика).

Пол (1d6)	**Характер (1d6)**
1-3 Женщина	1 Сострадательный
4-6 Мужчина	2 Жестокий
	3 Надменный
	4 Фривольный
	5 Гордый
	6 Одержимый

Уровень по Сравнению с Уровнем PC (1d3)

1	Ниже (на 3 и менее)
2	Равный (разница до 2)
3	Выше (на 3 и более)

Если персонажи воины, волшебники, священники, воры или мультиклассовые комбинации. Если они смешанного класса, они могут выбирать воина/мага, воина/вора, мага/вора, или воина/мага/вора. Если игрок выбирает путь смешанного класса, он или она должны быть знакомы с характеристиками и ограничениями классов в *Руководстве Игрока*. Характеристики персонажа будут далее изменяться подрасой, как описано в этой главе. Обратите внимание: PC Эльфы могут стать бардами *только* если они выберут Путь Эльфа-Менестреля.

Стандартные Характеристики Эльфа

Если не определено иначе, то каждый эльф имеет следующие характеристики:

- Эльфы на 90% невосприимчивы заклинаниям, производным от *сна (sleep)* и *очарования (charm)*. Даже если проверка терпит неудачу, они кидают спасбросок, обычный для таких заклинаний.
- Эльфы получают специальную премию к обнаружению секретных или скрытых дверей. Проходя мимо секретной двери на расстоянии 10 футов, эльфы обнаружат ее при броске 1 на 1d6. Если они обыскивают область в 10 футов, то эльфы могут обнаружить секретную дверь при броске 1 или 2 на 1d6. Эльфы находят скрытые двери при броске 1, 2 или 3 на 1d6.
- Эльфы получают специальную премию при обращении с луками, исключая арбалеты. При стрельбе из лука эльф извлекает пользу +1 к броскам атаки. Это не касается повреждения, если не применяется специально сделанный лук, который пользуется преимуществом премии Силы.
- Эльфы особенно хороши с короткими и длинными мечами. Как и их способность стрельбы из лука, они получают +1 к броскам атаки (но не в повреждении) при использовании одного из этих оружия. Это – дополнение к любым премиям оружия.
- Эльфы передвигаются через леса и другой естественный ландшафт тихо и почти невидимо. Пока эльфы не нападают, они могут только быть замечены кем-то, кто может выслеживать невидимые объекты. Когда эльфы двигаются через лес, если они осторожны, они проявят себя только как тени листьев деревьев, танцующих в подлеске. Это имеет огромное значение для эльфов, которые могут

таким образом собрать информацию относительно их врагов — врагов, которые часто даже не подозревают о присутствии эльфов.

- В заключение, эльфы имеют способность отнимать у своих врагов -4 от шанса застать врасплох, если эльф: 1) перемещается в одиночку, 2) на 90 футов удален от остальных из своей группы, или 3) в компании с другими эльфами или хоббитами, и все одеты в неметаллические доспехи. Если эльф открывает дверь или иной заслон, чтобы добраться до врага, штраф уменьшается до -2.

Подрасы Эльфов

Каждая подраса эльфов имеет различные таланты и недостатки для карьеры путешественника. Каждый достигает уровней по-разному и за различную стоимость.

Некоторые, вроде дроу, имеют большое количество выгод при немногих недостатках. (Конечно, главный недостаток для дроу – это быть дроу.) Подрасы, которые имеют большее количество преимуществ, требуют большего количества опыта для продвижения к следующему уровню, чем те, у которых немного преимуществ.

Игровой персонаж, созданный из специфической полрасы эльфов, будет иметь ряд поправок к стандартным параметрам персонажа. Они определены следующим образом:

- **Поправка к Значению Характеристик**. Поправки, которые будут добавлены или вычтены из основных параметров при создании персонажа в подрасе.
- **Значение Характеристик.** Минимальные и максимальные величины у персонажей подрасы могут иметься после того, как были сделаны начальные поправки. Персонаж, который не отвечает минимальным требованиям подрасы, не может быть ее представителем. Величины больше, чем максимум, должны быть уменьшены.
- **Языки.** Языки представители подрасы обычно знают. Эльфы могут говорить или на особом диалекте Эльфийского или "Всеобщего Эльфийского", в зависимости от кампании. Даже если они говорят на диалекте Эльфийского, эльфы обычно понимают большую часть из того, что говорится на другом диалекте; произношение и значение некоторых слов может быть различным, но Эльфийский – есть Эльфийский.
- **Инфразрение.** Дистанция инфразрения у подрасы.
- **Особые Преимущества.** Параметры данной подрасы, которые выделяют ее из других.
- **Особые Недостатки**. Недостатки подрасы, которые компенсируют преимущества.
- **Дополнительная Стоимость Опыта.** Штраф за отыгрыш естественно мощной подрасы. Поскольку некоторые подрасы имеют ряд преимуществ, которых нет у других подрас, они должны больше работать, чтобы улучшить свои показатели. Поправка к опыту для больших величин параметров не может приниматься расами с дополнительной стоимости опыта.

+10% к стоимости опыта означает, что персонаж этой подрасы должен заработать дополнительные 10% очков опыта, обычно требуемых, чтобы подняться на следующий уровень. Персонажи смешанного класса должны

получить необходимые очки для уровня плюс дополнительные 10% за каждый класс. Как с любыми смешанными PC, они могут продвигаться в одном уровне, стоя на месте в другом.

Водный Эльф

Поправки к Значению Характеристик: Водные эльфы, нуждаясь в способности быстро передвигаться под водой, получают +1 к Ловкости. Однако, так как их подводный мир по существу одномерен[4], они оплачивают штраф –1 к Интеллекту.

ТАБЛИЦА 5: ВЕЛИЧИНА ПАРАМЕТРА ВОДНЫХ ЭЛЬФОВ

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	3	18
Ловкость	6	19
Телосложение	8	18
Интеллект	7	17
Мудрость	3	18
Обаяние	8	18

Языки: Водный Эльфийский, куо-тоа, саюджин, язык дельфинов, водяных, надводный всеобщий, подводный всеобщий.

Инфразрение: 360 футов.

Особые Преимущества: Водные эльфы имеют жабры, которые дают возможность получать кислород из воды. Грязная вода, как загрязненный воздух для наземных обитателей, затрудняет дыхание.

Особые Недостатки: Эти эльфы не могут обходиться без воды долгое время, потому что их жабры закрываются на воздухе. Это препятствует способности подводного дыхания.

Они не получают +1 к броскам атаки с луком. Так как луки неэффективны под водой, они не имеют никакой возможности познать это оружие. Только те эльфы, которые путешествуют к наземным странам, могут научиться использовать луки, но даже тогда они не получает премию из-за небольшой практики.

Дополнительная Стоимость Опыта: Нет.

Дроу

Поправки к Значению Характеристик: Дроу необычайно ловкие и умные. Они получают премию +2 к Ловкости и +1 к Интеллекту. Однако, их характер может быть описаны как в самом лучшем случае раздражающий (хотя обычно и не в лицо), и они имеют типичное для эльфа Телосложение. Таким образом, они платят штраф –2 к Обаянию и -1 к их начальной величине Телосложения.

ТАБЛИЦА 6: ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ДРОУ

4Довольно странное утверждение. Сдается мне, подводный мир значительно более *многомерен*, чем надводный. Непонятно, на чем основано данное утверждение (Прим. переводчика).

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	3	18
Ловкость	8	20
Телосложение	7	17
Интеллект	9	19
Мудрость	3	18
Харизма	6	16

Языки: Эльфийский Дроу, Эльфийский, Дуэргар, Свирфнеблин, язык Глубинных Дварфов, Иллитид, Подземный Всеобщий, язык знаков, куо-тоа, язык bugbear, Оркский.

Инфразрение: 90 футов.

Особые Преимущества: Однажды в день все дроу могут использовать заклинания: *танцующие огни (dancing lights), огонь фей (faerie fire),* и *темнота (darkness)*. Они добиваются этого скорее силой воли, чем с помощью компонентов заклинания. Дроу 4-го уровня может колдовать раз в день: *левитацию (levitate), определение мировоззрения (know alignment),* и *обнаружить магию (detect magic)*. Кроме того, священники дроу могут раз в день накладывать чары *ясновидения (clairvoyance), обнаружения лжи (detect lie), указания (suggestion)* и *рассеивания магию (dispel magic)*.

В начале дроу имеют невосприимчивость магии 50% и за каждый уровень они повышают ее на 2% (до максимума 80%). Дроу смешанного класса используют более высокий уровень для определения этой премии.

В дополнение к их высокой невосприимчивости магии, дроу также получают премия +2 ко всем спасброскам против магии. Это включает те приспособления, которые имеют волшебные эффекты или усилены магией. Это невосприимчивость магии не препятствует, однако, их способности самим использовать магию.

Особые Недостатки: главный недостаток дроу – их неспособность видеть при ярком свете. Любое освещение, более яркое, чем свет факелов или непрерывного заклинания света (включая яркий солнечный свет), будет слепить их и сильно воздействовать на их способность сражаться. Бледный свет, аналогично заклинанию света, не вызывает этого эффекта.

Яркий свет заставляет дроу временно переносить уменьшение Ловкости на 2. Броски атаки делаются со штрафом -2, и противники получают премию +2 против заклинаний дроу, если они внутри радиуса света. Когда дроу находится в темноте, а его противники находятся – на свету, он сохраняет свою Ловкость и преимущества неожиданности, но все еще переносит штраф на бросках атаки.

Если дроу проводит больше чем две недели вдалеке от подземных пещер Underdark, особые преимущества постепенно слабеют в расчете одной способности в день. Оно начинается с самого врожденного колдовства и продолжается вплоть до наименее мощного. Таким образом, дроу священник сначала потеряет *рассеять магию (dispel magic)*, затем *указание (suggestion), ясновидение (clairvoyance)* и *обнаружить ложь (detect lie)*. Невосприимчивость магии у дроу падает на 10% в день. Этот процесс может быть остановлен, а способности восстановлены, если дроу возвратится в Underdark и проведет там один день за каждую неделю на земле.

В заключение, все другие эльфы ненавидят дроу, и реакция на них – со штрафом *по крайней мере* -4. Этот модификатор кумулятивен к любым Путям,

которыми идут игроки-дроу. Только после, как отдельный эльф придет и примет отдельного дроу как друга, этот штраф исчезнет.

Дополнительная Стоимость Опыта: 20 %.

Серый Эльф

Поправки к Значению Характеристик: Серые эльфы наиболее интеллектуальны из всех эльфов и более ловкие, чем большинство. Они получают премию +2 к Интеллекту и +1 к Ловкости. Однако, поскольку они проводят так много времени за изучением наук, их телосложение страдает. Они платят штраф -2 к Телосложению и -1 к Силе.

ТАБЛИЦА 7: ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК СЕРЫХ ЭЛЬФОВ

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	3	17
Ловкость	7	19
Телосложение	5	16
Интеллект	8	20
Мудрость	3	18
Харизма	8	18

Языки: Серый Эльфийский и все другие языки, требующие речи или знаков. Так как серые эльфы проводят так много времени в библиотеках и с учеными мудрецами, они могут выучить фактически любой язык, какой захотят.

Инфразрение: 60 футов.

Особые Преимущества: Серые эльфы имеют неограниченный доступ к своим собственным библиотекам и мудрецам. Любая информация, которую совет серых эльфов определяет как хорошую для расы эльфов, может быть дана серому эльфу PC за более низкую цену, чем в другом месте. Это вполне дискреционно со стороны DMa, и нужно играть соответственно.

Особые Недостатки: Из-за своей надменности и высокомерия, серые эльфы получают -3 при всех поправках к реакции, когда имеют дело с не-эльфами. Их презрение, намеренное или нет, сообщается другим и ведет к очень плохим отношениям.

С другими эльфами серые имеют поправку к реакции -1. Эта поправка отражает их раздражительное и снисходительное отношение, даже к другим эльфам. С другими серыми эльфами, конечно, нет никакой поправки к реакции.

Дополнительная Стоимость Опыта: 15 %.

Полуэльф

Полуэльфы, как отмечалось ранее, не чистая подраса эльфов. Они не имеют никаких поправок или преимуществ и недостатков, хотя DM может захотеть сделать исключение в особых случаях.

Высший Эльф

Поправки к Значению Характеристик: Самый распространенный тип эльфов, высокие имеют только стандартные поправки к характеристикам – +1 к Ловкости и -1 к Телосложению.

ТАБЛИЦА 8: ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ВЫСОКИХ ЭЛЬФОВ

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	3	18
Ловкость	6	19
Телосложение	7	17
Интеллект	8	18
Мудрость	3	18
Харизма	8	18

Языки: Высший Эльфийский, другие формы Эльфийского, Дварфский, Гномий, язык полурослико в, Всеобщий, Орксий, Хобгоблинский и Гоблинский.

Инфразрение: 60 футов.

Особые Преимущества: Нет.

Особые Недостатки: Нет.

Дополнительная Стоимость Опыта: Нет.

Лесной Эльф

Поправки к Значению Характеристик: Поскольку древесные эльфы живут в постоянном напряжении своих сил, они более сильные, чем другие эльфы. Однако, они менее общительны из-за воспитания. Они имеют премии +1 к Силе и Ловкости и штрафы -1 к Телосложению и Обаянию.

ТАБЛИЦА 9: ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ

Характеристика	Минимум	Максимум
Сила	6	19
Ловкость	6	19
Телосложение	7	17
Интеллект	8	18
Мудрость	3	18
Харизма	7	17

Языки: Лесной Эльфийский, Высший Эльфийский, язык кентавров, пикси, дриад, энтов и других существ, живущих в лесу. Древесные эльфы редко изучают Всеобщий; они пытаются держать людей и других вдалеке из своих лесов, и думают, что изучение этих языков только поощрило бы посетителей.

Инфразрение: 60 футов.

Особые Преимущества: Лесные эльфы имеют инстинктивную, естественную связь с землей. Их навыки выживания в лесистой местности превзошли только следопыты, чья связь с лесом легендарна.

Лесные эльфы легко оказывают дружескую поддержку естественным существам лесистой местности. В отличие от следопытов, однако, древесные эльфы могут общаться только с представителями лесной фауны; с пустынным львом они должны быть столь же осторожны, как и любой другой.

Для естественных существ лесистой местности сила древесных эльфов особенно полезна. Пока животное не враждебно, лесные эльфы могут автоматически сдвинуть реакцию на два пункта. Эта способность применяется только с естественными жителями леса. Это не заклинание обаяния и не может использоваться, чтобы очаровать животное. Существа, дружественные эльфу, не будут сопровождать его, если каким-то образом не убеждены в противном. Способность не влияет на чудищ.

Особые Недостатки: Из-за своего примитивного образа жизни древесные эльфы не имеют никаких специальных способностей обнаружения секретных дверей. Они не имеют никакого опыта обхождения с этими дверьми и не получают типичную премию для их нахождения.

Прежде всего, древесные эльфы никогда не пытаются покинуть свои леса. Они отвели войска в лес, чтобы уйти из внешнего мира, и всякий раз, когда они покидают лес, они повторно убеждаются, что поступили тогда правильно. Древесные эльфы неодобрительно смотрят на тех, кто пробуют насильственно увести их.

Вообще, древесные эльфы недружелюбны и не оказывают помощь. Любому древесному эльфу-РС, который дружественно отнесся к людям, которых он или она только что встретил (за отрезок в пять лет или около того), нужно снять очки опыта за плохой отыгрыш роли.

В заключение, древесные эльфы испытывают неприязнь к большинству жилищ, которые не из дерева. Они ненавидят море (хотя они могут путешествовать по озерам) и не охотно ступят на палубу судна. Они ненавидят подземелья и боятся закрытых помещений.

Эти эльфы еще хуже в городах и странах других рас, включая таковые других эльфов. Лесные эльфы расценивают города как извращение. Они не могут иметь дело с технологией и цивилизацией, ибо цивилизация принудила древесных эльфов к изоляции.

Дополнительная Стоимость Опыта: Нет.

Пути Персонажа-Эльфа

Пути – это факультативные добавления к кампании, позволяющие игроку добавить штрихи к его или ее РС. Эти пути – совокупность различных способностей и недостатков, которые могут помочь игроку лучше определить его или ее персонаж.

Большинство этих путей уникально эльфийское; хотя другие расы могут идти подобными путями, пути из этой книги – только для эльфов. Пути в других книгах из *серии Полное Руководство Игрока (Complete Player's Handbook)* также доступны для эльфов, если не определено иначе.

Перед использованием одного из этих путей игрок должен сначала создать начальные характеристики персонажа. Сначала кидают значения характеристик и выбирают подрасу эльфа, мировоззрение и класс. Затем выбирают путь, который больше всего нравится и назначаются навыки, даются деньги, снаряжение и другие детали.

Как только игрок выбрал специфический путь для РС, он или она не может менять его на новый. Никто из персонажей не может идти двумя путями. Возможен только один путь одновременно.

Если персонажи хотят отказаться от пути по какой-либо причине, они не могут выбирать новый, ибо путь описывает их развитие и рост. Эти PC могут отказываться от помех пути, но они также теряют любые выгоды.

Персонажи могут использовать только тот путь, который является специфическим для их класса. То есть воины могут идти по одному из путей воина, но не могут использовать путь воина/мага. Персонажи смешанного класса выбирают пути, которые являются частью их класса. Например, маг/вор может использовать путь мага, путь вора или путь мага/вора. Однако путь воина или воина/вора не может быть избран, потому что они содержат элементы, которые являются полностью чуждыми этому персонажу.

Кроме того, хотя игрок может захотеть, чтобы персонаж смешанного класса специализировался в оружии, это не возможно. В то время как некоторые из путей могут иметь специализацию на оружии, никто, кроме чистых воинов, не может иметь специализации на оружии — включая следопытов.

Каждый путь, описанный в этой главе, состоит из двенадцати различных частей. Первое – общее описание пути и требования для вступления на этот путь. Любой, кто не соответствует требованиям, не может выбрать путь для своего персонажа — Никаких Исключений! Дальнейшие одиннадцать частей следующие:

- **Роль.** Это – роль PC в общем и в эльфийском обществе в частности. Обратите внимание, что выбор местоимения мужского или женского не означает, что путь ограничен полом. Все пути доступны обоим полам.
- **Вторичные Навыки.** Если кампания не использует правила навыков, персонаж должен взять свои вторичные навыки из этого раздела, нежели выбирать их случайным образом.
- **Навыки Владения Оружием.** Это навыки владения оружием, требуемые эльфа, чтобы заполнить доступные слоты. Обычно не все эти слоты будут заполнены требуемым оружием, оставляя некоторую свободу выбора. Пожалуйста, обратите внимание, что навыки владения оружием – не дополнительные навыки, если они не определены как таковые. Большинство просто обязательные, а не дополнительные премии.
- **Дополнительные Мирные Навыки.** Большинство путей обеспечивает некоторые мирные навыки. Они свободны — даже если они принадлежат другим персонажам других классов. Обратите внимание: Все цивилизованные эльфы знают Чтение/Письмо.
- **Рекомендованные Мирные Навыки.** Эти мирные навыки рекомендуются, но дополнительные слоты не даются. Если персонаж эльфа желает выбрать один из этих навыков, он должен оплатить полную стоимость навыка. Еще раз, придерживаться пути рекомендуется, но не требуется.
- **Снаряжение.** Это список снаряжения, которое обычно использует путь. Некоторые пути требуют специального снаряжения, в то время как другие требуют, чтобы персонажи воздержались от использования некоторых предметов.
- **Особенности Внешности.** Поскольку эльфы не достаточно отличаются по внешности, некоторые пути это подчеркивают. Они делают персонажа легко распознаваемым, как представителя некоего типа.
- **Особые Выгоды.** Большинство путей дает некоторые привилегии своим путникам.

- **Особые Недостатки.** Для уравновешивания выгод большинство путей имеет также некоторые особые недостатки.
- **Богатство.** Это ограничение того, сколько денег PC получает в начале и как это богатство должно быть потрачено.
- **Предложенные Подрасы Эльфов.** Хотя любая подраса эльфов может выбрать любой из путей, перечисленных ниже, некоторые подрасы эльфов, вероятнее всего, выберут иные пути. Это обеспечивает сведения для выбора путей различными подрасами.

Путь Жреца

Хотя все расы утверждают, что связаны со своими богами, эльфийское утверждение имеет, возможно, самое большое основание. Они родились из крови Кореллона Ларетиана, соединенной со слезами Сеханин Лунный Лук (Sehanine Moonbow), и смешанной с самой землей. Священники эльфийских богов получают особые силы и даже обычные эльфийские священники – противники, которых следует бояться.

ТРАВНИК (Herbalist)
Даже когда эти священники исчерпали запас лечебных заклинаний, они не так бесполезны, как лекари. Эльф-Травник может успокаивать лихорадки и исцелять раны весьма искусно и быстро.

- **Роль.** Каждый Травник должен выбрать местность, в которой он специализируется. Его или ее способности не так эффективный вне этого района.
- **Вторичные Навыки.** Фермер (Farmer), Лесник (Forester).
- **Навыки владения оружием.** *Дополнительный*: Боевой Серп. *Рекомендованный*: Тупое оружие, длинный лук, лассо, сеть.
- **Дополнительные Мирные Навыки.** Лечение (Healing) и Травоведение (Herbalism).
- **Рекомендуемые Мирные Навыки.** Разведение огня (Fire-Building), Религия (Religion), Использование Веревки (Rope Use), Ткачество (Weaving).
- **Снаряжение.** Кроме склянок и профилактических средств, Травник носит то же самое снаряжение, что и другие.
- **Особенности Внешности.** Травники известны только своим недостатоком особых примет. Они кажутся скромными и ученными парнями, не располагающими по природе к общению и преданными своему искусству.
- **Особые Преимущества.** Если Травник находится в выбранной им местности, то он действует почти совершенно. Они могут восстанавливать 1d4 пунктов повреждения раненному существу, если они могут добраться до него за четыре раунда после того, как была нанесена рана. При оказании помощи существо восстановит силы вдвое быстрее, чем обычно (смотри *Руководство Игрока*, с. 59).

Травники очень хорошо осведомлены относительно различных трав, растущих в их областях. Они могут определить местонахождение даже "труднодоступных" трав, хотя это может занять некоторое время. Их знания трав непревзойденны никем, за исключением друидов.
Травник может на 5-ом уровне идентифицировать без ошибки растения

и чистую воду, как предметы в выбранной им местности. Это делает задачу Травника намного проще и означает, что имеется лишь небольшая возможность неосторожного отравления друга.

В заключение, Травники могут добавлять новую местность каждые пять уровней. То есть, если они путешествовали достаточно далеко вне их собственной местности, что DM чувствует, что они ознакомились с дополнительной местностью, то они могут взять и ее. Новая местность дарует все способности, упомянутые выше, хотя они должны сначала поработать пять уровней, прежде чем идентифицировать растения без ошибки.

- **Особые Недостатки.** Травники хорошо обучены внутри их собственного ареала. К сожалению, когда они выходят за эти границы, они могут совершить ошибку. Когда Травник вне выбранной им местности и делает попытку излечить друга без магии, он должен сделать проверку успешности применения навыка Травоведения (Herbalism) при -2. Неудача указывает на возможность того, что он выбрал ядовитое растение (возможность 25%).

Травники никогда не могут приготовить яд. Хотя они имеют знания, необходимые для этого, они чувствуют, что их навыки больше подходят для лечения, чем для убийства. Только тогда они будут экспериментировать с ядами, когда нужно проверить противоядия против них. Любой Травник, создавший яд для использования против других, теряет все способности на этом пути.

- **Богатство.** Травник начинает с суммой от 30 до 180 (3d6x10) gp. Нет никаких ограничений на то, как могут быть потрачены эти деньги.
- **Предложенная Подраса Эльфов.** Водный эльф, высший эльф, лесной эльф.

Путь Воина

Многие менее склонные к наукам эльфы выбирают жизнь воина. Они защитники и стражи эльфийского общества, и играют жизненно важную роль, охраняя интересы эльфов.

ЛУЧНИК (Archer)

Лучник – воплощение эльфийского навыка с луком. Если нужно сделать трудный выстрел, он сделает его. Пусть даже в цель можно попасть, стреляя против сильного ветра или она полностью скрыта, Лучник уверен в своей способности сделать выстрел.

- **Роль.** Лучник легко подходит как пограничник для эльфийских городов. Он также превосходен для жизни в странствиях. Его навык с луком везде высоко оценят.
- **Вторичные Навыки.** Лучник/Стрельник (Bowyer/Fletcher).
- **Навыки владения оружием.** *Дополнительные:* Два слота навыка обращения с длинным или коротким луком. *Рекомендованные:* Непрерывная специализация с оружием, навык обращения с другим типом лука.
- **Дополнительные Мирные навыки**. Лучное дело/Стрельник, Охота (Hunting).
- **Рекомендованные Мирные навыки.** Знание Животных (Animal Lore), Выносливость (Endurance), Разведения Огня (Fire-Building), Прыжки (Jumping), Бег (Running), Выживание (Survival), Выслеживание (Tracking).

- **Снаряжение.** Лучник несет любое снаряжение, которое считает необходимым.
- **Особенности Внешности.** Лучники не имеют никакой отличительной внешности, кроме их заметных луков, которые блестят от полировки и ухода.
- **Особые Преимущества**. Лучник – эксперт в своем стиле стрельбы из лука. В бою он может выбирать одно из двух действий. Он может или стрелять быстрее, чем большинство или использовать премию на выстрелах-трюках.

  Если он выбирает быструю стрельбу, он может делать дополнительный выстрел каждые два раунда. Это означает, что скорострельность становится 5/2, а не обычные 2/1. Это еще включает его передвижение.

  Если он выбирает стоять и стрелять, он может увеличить свою скорострельность до 3/1; однако, это позволяет легче достать его вражеским стрелкам.

  Если он выбирает выстрелы-трюки, он не только получает обычную премию к специализации и высокой Ловкости, он также прибавляет +1 к каждому выстрелу за каждые четыре уровня опыта.

  Если Стрелок заботится и ухаживает за луком дольше, чем месяц и держит свои стрелы острыми, он может причинять 1 hp дополнительного повреждения при использовании этих предметов. При использовании другого лука или новых стрел он не получает премию. Ее можно использовать только со знакомым снаряжением, за которым хорошо заботились.
- **Особые Недостатки.** Лучник ограничен в выборе оружия ближнего боя, так как он их презирает. Он может выбрать только между длинным мечом, коротким мечом и кинжалом. Даже тогда Лучник имеет штраф –1 к броскам атаки при использовании одного из этих видов оружия, потому что она незнакома ни с чем, кроме стрельбы.

  Позже навыки владения оружием могут быть посвящены другому оружию, но Лучник никогда не получит премию к броскам атаки с этими оружием, несмотря на любую Силу или дополнительный навык. Это означает потерю нормального эльфийского +1 к броскам атаки с длинным или коротким мечом.

  Лучник должен быть всегда беспокоиться о качества своего лука и стрел. Если есть повреждения, он должен чинить их или заменять на снаряжение более высокого качества. Он никогда не может использовать стрелы низкого качества — за исключением моментов, когда он в смертельной опасности или когда это необходимо для успеха задания.
- **Богатство.** Стрелок начинает с суммой от 50 до 200 (5d4x10) gp и должен купить лук за 150% то номинальной стоимости. Это отражает высокое качество и прекрасное мастерство исполнения лука. Он может использовать остальную часть денег на свое усмотрение.
- **Предложенная Подраса Эльфов.** Серый эльф, высший эльф, лесной эльф.

ДИКИЙ ОХОТНИК (WILDERNESS RUNNER)

Есть следопыты и следопыты. Эльфы уникальным образом связаны с ритмами леса, много глубже, чем другие. Только те, кто избрал жизнь следопыта, могут стать частью леса более полно. Они называются Дикими Охотниками.

- **Роль.** Дикие охотники порвали с ловушками даже эльфийского общества, чтобы служить нуждам леса. Хотя они все еще уважают и служат их собственному обществу, они не участвуют в его делах. Они могут служить как разведчики или пионеры для городов эльфов, но они не будут по своей воле вступать в цивилизацию.

  Если Дикий охотник – высший эльф, он гораздо менее цивилизован, чем его собратья и имеет черты лесных эльфов.
- **Вторичные Навыки.** Траппер/Скорняк (Trapper/Furrier).
- **Навыки владения оружием.** *Дополнительные:* Посох, длинный лук. *Рекомендованные:* Двуручный стиль, кинжал, естественное оружие.
- **Дополнительные Мирные навыки**. Выносливость (Endurance), Бег (Running), Установка Ловушек (Set Snares).
- **Рекомендуемые Мирные навыки.** Разведение Огня (Fire-Building), Рыболовство (Fishing), Охота (Hunting), Альпинизм (Mountaineering), Выживание (Survival), Плавание (Swimming).
- **Снаряжение.** Дикий охотник известен своей необремененностью. Он путешествует налегке, когда это возможно, предпочитая движение материальным вещам.
- **Особенности Внешности.** Дикие охотники никогда не носят "цивилизованную" одежду, предпочитая одеваться в кожу. Они также имеют тенденцию купаться только когда плавают или захвачены ливнем. Они не заботятся о мелких привычках и интересах городских жителей.
- **Особые Преимущества.** Дикие охотники, подобно всем следопытам, получают навык Выслеживания. Однако, из-за их близости к земле, они получают премию +2 и обычно гораздо лучшие ищейки, чем их собратья.

  Из-за их постоянной подверженности воздействию всех стихий, они привыкли ко всему, кроме самых крайних температур. Пока температура воздуха не ниже 32 градусов по Фаренгейту и не выше, чем 100° F, Дикие охотники не чувствуют ничего. Изменение температуру – просто приятное колебание.

  Охотники могут использовать навык Установки Ловушек, чтобы поймать в нее “людей”[i], как это могут воры. Их искусство заманивания “людей” и животных в эти западни почти непревзойденно.

  Дикие охотники никогда не исчерпают запасов снаряжения. Хотя они имеют при себе очень немного, а их потребности еще меньше, они могут с поразительной скоростью приспособить под оружие и другой рабочий инструмент естественные материалы. В то время как их изделия могут казаться грубыми, они являются функциональными и работают точно также, или лучше, чем многое из снаряжения, произведенного цивилизованным народом.
- **Особые Недостатки.** Дикие охотники весьма неудобны в цивилизованных областях. Потребность в свежем воздухе и свободе лесов ошеломляет их за один день, если они не могут сделать проверку Мудрости при -4. По прошествии второго дня они не могут оставаться в стенах города и должны ждать своих товарищей снаружи.

  Аналогично этому им трудно оставаться внутри темниц, склепов или других неестественных пещер на долгое время. Если пещера естественного происхождения, Дикие охотники будут способны

оставаться в ней без необходимости делать проверку Мудрости. Даже тогда они боятся закрытых помещений и стремятся на открытый воздух. Дикие охотники никогда не используют ездовых животных. С одной стороны, лошади не могут передвигаться через лес достаточно быстро для них. С другой, Охотники слишком сильно уважают животных, чтобы злоупотреблять ими таким способом.

Дикие охотники встречаются с некоторым презрением цивилизованными эльфами, которые, хотя и уважают способности Диких охотников, но глумятся над их "отсталой" жизнью. Наиболее цивилизованные эльфы реагируют на Диких охотников при -2. Они не будут откровенно враждебны, но отнесутся недружелюбно ко всяким неумытым эльфам. Лесные эльфы и их союзники, однако, реагируют на своих неумытых собратьев Диких охотников с +2.

- **Богатство.** Дикие охотники начинают с суммой от 3 до 30 (3d10) gp. Они должны создать остальную часть их снаряжения из естественных источников. Они смеются над материальным богатством и вряд ли имеют когда-либо больше, чем 10 или 20 gp.
- **Предложенная Подраса Эльфов.** Высший эльф, лесной эльф.

ВСАДНИК ВЕТРА (WINDRIDER)

Немногие кавалеристы так блистательны и впечатляющи, как Всадники Ветра. Элита вооруженных сил эльфов, им очень завидуют обычные эльфы и боятся противники.

- **Роль.** Всадник ветра – рыцарь воздуха, защищающий земли эльфов от нападений с воздуха. Во времена войн они являются и ударными частями, и разведчиками.

DM может не позволить Всадников ветра в своей кампании, поскольку они значительно увеличивают область действий PC. А также животные Всадников ветра могут очень легко превратить низкоуровнего персонажа в гораздо более мощного, чем он или она должны быть. Рекомендуется, чтобы Ведущие полностью ознакомились со Всадниками ветра перед тем, как допустить их в кампанию.

- **Вторичные Навыки.** Конюх (Groom).
- **Навыки владения оружием.** *Дополнительные:* Рыцарское Копье (Легкое, Среднее или Тяжелое — только одно). *Рекомендованные:* Короткий лук, цеп, длинный меч.
- *Дополнительные Мирные навыки*. Воздушная Верховая Езда (Air-Based Riding), Управление Животным (Animal Handling) (только за этой разновидностью животного), Дрессировка (Animal Training) (только эту разновидность животного).
- **Рекомендованные Мирные навыки.** Астрология (Astrology), Навигация (Navigation), Ориентирование (Direction Sense), Предчувствие Погоды (Weather Sense).
- **Снаряжение.** Всадники ветра должны, конечно, запасать седла и продовольствие для своих животных. В остальном Всадники ветра свободны обзаводиться тем, что хотят, если их животные могут выносить этот груз.
- **Особенности Внешности.** Когда Всадники ветра разлучены со своими любимыми “лошадками”, они не много отличного от обычных эльфов. Они

могут быть более надменными, но в остальном они являются нормальными эльфами.

- **Особые Преимущества.** Путь Всадника ветра – один из немногих путей, где игроки не получают никаких выгод до достижения высоких уровней. Также они не терпят никаких недостатков, пока не достигнут этого уровня, который является обычно 4-м – 6-м уровнем, хотя может быть и позже (или раньше, если персонаж особо достойный). Стремящиеся быть Всадниками ветра должны показать себя достойными этого пути, прежде чем им будет позволено пойти по нему. Они не могут идти по пути, пока не стали Всадниками ветра.

  Хотя они не получают много преимуществ, качество их преимуществ – достаточно для Всадника ветра. Сначала это премия реакции, которую они получают от членов более высоких классов и в эльфийском и в человеческом обществе. Когда они путешествуют со своими животными, Всадники ветра получают премию +2 к реакции, когда имеют дело с ними.

  Более важным преимуществом, однако, является само ездовое животное. Когда персонаж допущен к званию Всадника ветра, он интенсивно тренируется вместе с животным доступной разновидности. Они вне строя в течение одного года, когда учатся быть Всадниками ветра. После этого они – настоящие Всадники ветра, и они получают крылатого коня из одного из следующих видов: грифон, гиппогриф или пегас.

  Выбор животного не сообщать никакой другой специальной способности, за исключением способности общаться, на очень примитивном уровне, с представителями этого вида. Они также получают возможность полета и товарища, который готов защитить его жизнью.

- **Особые Недостатки.** В то время как они уважаемы в высших социальных слоях эльфийского обществе, Всадники ветра – объект большой ревности — иногда даже ненависти — более низких классов. Их высокомерие и игнорирование существ ниже их по социальному классу заслужили вражду более низких классов. Они платят штраф -3 к броскам реакции, когда имеют дело с этим народом.

  Хотя Всадники ветра способны вселить страх в их сердца, они могут также пожать вражду людей. После того, как первоначальный страх проходит, Всадники ветра переносят штраф –3 к реакции от людей более низкого класса.

  Если умирает животное Всадника ветра, то он остается временно без выгод этого пути. Хотя он может в конечном счете получить нового “коня”, потеря заставляет его переносить все штрафы не получая никаких выгод этого пути.

  Главный недостаток пути является и главный преимуществом. Всадник ветра всегда должен быть связан благополучием своего животного, поскольку он без этого не был бы Всадником ветра. Постоянно волноваться о друге – основная профессиональная опасность Всадника ветра.

- **Богатство.** Всадник ветра начинает с суммой от 60 до 240 (6d4x10) gp и может тратить их, как ему нравится. Однако, он должен обеспечивать заботу о своем животном, находить продовольствие и защищать или терять выгоды пути, когда животное сбежит от хозяина, чтобы самому позаботиться о себе.

- **Предложенная Подраса Эльфа.** Серый эльф, высший эльф, лесной эльф.

Пути Мага/Вора

Хотя маги/воры эльфов не очень обычные, они имеют свою собственную нишу в эльфийском обществе. Их волшебные способности позволяют им входить туда, куда обычно не попасть простым ворам, и их навыки обращения с физическими объектами часто могут спасти жизнь многим из тех, кто полагается на них.

ЭЛЬФ-МЕНЕСТРЕЛЬ (ELVEN MINSTREL)

Хотя он не настоящий маг/вор, но путь эльфийского менестреля, который сначала появился в *Полном Руководстве Барда*, имеет характеристики обоих классов. В интересах экономии места оно не повторяется здесь. Эта разновидность эльфийского барда существует для тех, кто жаждет играть только такого персонажа.

ПОХИТИТЕЛЬ ЗАКЛИНАНИЙ (SPELLFILCHER)

Этот маг/вор имеет большой опыт по части вторжения в жилища волшебников, присваивая себе волшебные предметы, особенно книги заклинаний и редкие компоненты заклинаний. С помощью странного врожденного таланта похититель заклинаний имеет удивительный способность.

- **Роль.** Когда нужно обезвредить магическую ловушку или добыть волшебное сокровище, Похититель заклинаний делает это. Обученный с ранних лет жизни, Похититель заклинаний использует врожденную магическую способность определять местонахождение и обезвреживать ловушки, которые могли бы уничтожить других.
- **Вторичные Навыки.** Ювелир (Jeweler), Писец (Scribe).
- **Навыки владения оружием.** *Дополнительные*: Нет. *Рекомендованные*: Короткий лук, кинжал, дротики, короткий меч.
- **Дополнительные Мирные навыки.** Оценка (Appraising), Мудрость Мага[5] (Spellcraft), Ходьба по Канату (Tightrope Walking).
- **Рекомендованные Мирные навыки.** Маскировка (Disguise), Азартные Игры (Gaming), Огранка Драгоценных Камней (Gem Cutting), Прыжки (Jumping), Использование Веревки (Rope Use), Акробатика (Tumbling).
- **Снаряжение.** Похититель заклинаний всегда имеет с собой по крайней мере минимальный набор отмычек и обычно полное обмундирование взломщика.
- **Особенности Внешности.** Похитители заклинаний, по своей природе, не хотят отличаться внешним видом. Они выдают себя за средних эльфов, преднамеренно избавляясь от любых привычек к идентификации.
- **Особые Преимущества.** Похититель заклинаний – особый вид, избранный от рождения, чтобы быть магом/вором из-за исключительного врожденного таланта. Этот талант, *который может быть развит только Гильдией Похитителей заклинаний,* позволяет Похитителю заклинаний обнаружить магию раз в день, за уровень опыта. Маленькие эльфы проверяются на скрытую чувствительность к магии, которую иногда могут определить только мастера Гильдии. Если ребенок перспективен, его забирают от родителей (с их разрешения) и развивают талант в пригодный для использования навык.

5Перевод этого навыка вызывает у мения сомнения. Возможно, у читателя появятся собственные идеи. Напишите, пожалуйста, мне (Прим. переводчика).

Похититель заклинаний обучается идентифицировать и обходить магические ловушки. Хотя они не могут обезвредить эти ловушки без заклинаний *рассеять магию (dispel magic)* или подобных предметов, они могут часто обойти их на достаточном расстоянии, чтобы забрать предметы, которые находятся под защитой. Таким образом, Похитители заклинаний получают шанс +5%, чтобы Обнаружить/Обезвредить Ловушки магической природы. Этот шанс увеличивается на +5% за каждые четыре уровня. Они фактически не снимают ловушки, но обезвреживают их на 1d4 раунда, +1 раунд за три уровня, которые должны быть достаточны для того, чтобы найти искомый предмет.

- **Особые Недостатки.** Похитители заклинаний должны в первую очередь верны своей гильдии. Гильдия требует общего подчинения правилам, ибо она служит расе эльфов своим образом и требует, чтобы ее члены делали это хорошо. К сожалению, эта служба иногда требует, чтобы Похититель заклинаний был призван на задание, что бы он не хотел делать. Если Похититель заклинаний не обращает внимания на призыв, гнев сильной гильдии падает на его голову.

  Гильдия Похитителей заклинаний не будет, с другой стороны, отрывать Похитителя заклинаний от важной для расы миссии или такой, которую Похититель заклинаний считает критически важной. Пока Похитители заклинаний действуют по кодексу чести, им доверяют. Если, однако, слишком много оправданий удерживают его от работы, Гильдия имеет право требовать сотрудничества и не допустит оправданий.

  Чтобы помочь сохранить дисциплину, Похититель заклинаний должен перед отправлением спросить разрешения главы гильдии. В зависимости от прошлых достижений Похитителя заклинаний и лояльности к гильдии, глава гильдии может согласиться или не согласиться.

  Персонажу Похитителя заклинаний тяжело иметь дело с магами не-эльфами. Как только они обнаруживают, кто он и чем он зарабатывает на жизнь, они просто не подпускают его близко к своим ценным книгам и предметам. Маги-эльфы доверяют Похитителям заклинаний, поскольку знают, что Похититель заклинаний делает свое дело ради процветания расы и не вредят волшебнику-эльфу. Другие волшебники, однако, не настолько уверенны в этом. По этой причине, Похитители заклинаний прилагают большие усилия, чтобы замаскировать себя и свои намерения.

  Похитители заклинаний также стараются замаскироваться потому, что на них охотятся и мстительные волшебники, и жадные воры. Волшебники желают вернуть свою собственность и, возможно, отомстить смельчаку. Коварные воры желает найти Похитителя заклинаний, чтобы он или принял их в гильдию, или дал им работу. Не получив этого, они хотят раскрыть секреты успеха Похитителя заклинаний и использовать их. Они не принимают во внимание тот факт, что у них нет врожденного таланта. Воры могут превратить жизнь Похитителя заклинаний в хаос, если его обнаружит гильдия воров.

- **Богатство.** Похитители заклинаний получают сумму от 30 до 90 (2d4 + 1x10) gp, которая может быть потрачена по желанию Похитителя заклинаний. Нет никаких ограничений, но предполагается, что они приобретут воровские инструменты.
- **Предложенные Эльфийские Подрасы.** Водный эльф, дроу, серый эльф, высший эльф.

Путь Воина/Мага

При объединении активной физической силы воина с интеллекта и магическими способностями мага, они воистину внушают страх. Они обладают знаниями — не только стратегии и тактики — но и теории магии и нападений. Они жизненно необходимы эльфам.

Важно обратить внимание, что воины/маги могут кидать заклинания только когда на них нет брони или они одеты в эльфийскую или волшебную броню. Все другие доспехи слишком невосприимчива к магии, не пропуская ее сквозь себя.

ВОИН ПОЮЩЕГО КЛИНКА (BLADESINGER)

Из бродячих эльфов есть мало столь же смертельно опасных, как Воины Поющего клинка. Они мастера своего оружия и проводят жизнь в изучении выбранного ими оружия. Они также научились произносить заклинания во время боя, и таким образом они удвоили свою мощь.

Чтобы быть Воином Поющего клинка, персонажу нужны Сила и Телосложении по крайней мере 13, также как Ловкости и Интеллект 15.

- **Роль.** В то время как некоторые персонажи могут оставаться дома, чтобы защищать эльфов, Воины Поющего клинка покидают свои дома и способствуют этому активно. Они делают это, разыскивая врагов своей расы и уничтожая их, словом или делом. Действуя и как дипломаты, и как армии из одного эльфа, они обеспечивают безопасность расы эльфа.
- **Вторичные Навыки.** Охотник (Hunter), Торговец (Trader/Barterer), Траппер/ Скорняк (Trapper/Furrier).
- **Навыки владения оружием.** *Дополнительные*: Нет. *Рекомендованные*: Одноручный стиль для использования в бою и заклинаниях; Двуручный стиль, когда закончатся заклинания.
- **Дополнительные Мирные навыки**. Бой вслепую (Blind-Fighting), Танец (Dancing).
- **Рекомендованные Мирные навыки**. Этикет (Etiquette), Жонглирование (Juggling), Пение (Singing), Акробатика (Tumbling), Изготовление Оружия (Weaponsmithing).
- **Снаряжение.** Воина Поющего клинка всегда можно опознать по его оружию. Оно всегда украшено и ухожено, усиливая эффект Воина Поющего клинка в сражении.
- **Особенности Внешности.** Их не только легко опознать по оружию и кошачьей грации, Воины Поющего клинка украшены отличительной татуировкой их гильдий. Каждая гильдия имеет свою уникальную татуировку, изображающую боевой стиль через животное. Длинные мечи часто изображаются большими котами львов или пантер, плеть – готовой к броску змеей и т.д.
- **Особые Преимущества.** Есть четыре особых преимущества пути Воина Поющего клинка:

1. Воин Поющего клинка выбирает одно оружие и настойчиво тренируется с ним, исключая большинство другого оружия. Если практика проходит успешно, Воины Поющего клинка очень хороши в выбранном ими оружии — поскольку они поистине совершенны.

Уверенные шаги песни клинка (атака Воина Поющего клинка) не только обнаруживают Воина Поющего клинка красивым существом даже во время

сражения, но шаги и ставят его в выгодные позиции или для атаки, или для защиты. Он может инстинктивно понимать поток сражения вокруг себя, и его ноги будут нести его сквозь сложные приемы, необходимые, чтобы его атака была оптимальной.

Столь интенсивно обучение Воина Поющего клинка, что он получает автоматически +1 к броскам атаки, также как +1 к повреждению. Это в дополнение к нормальному эльфийскому +1 за использование длинного или короткого меча (если используется они). Несмотря на любое дополнительное дальнейшее обучение, эта премия самая большая.

2. Воины Поющего клинка получают специальную премию, когда они желают попробовать необычный прием. Эта премия равна +1 на каждые четыре уровня, которых достиг Воин Поющего клинка. Премия служит только для того, чтобы отменить штрафы, обычно накладываемые за такой прием. Все другие штрафы и премии все равно применяются.

ПРИМЕР: *Вилана Пирин, Воин Поющего клинка 5-го уровня, специализирующаяся на длинном мече, пытается разоружать своего противника (специальный прием). Обычно это дает ей +1 к инициативе и -4 к броскам атаки. Однако, так как она воин Поющего клинка 5-го уровня, ее стиль дает ей +1 к приему разоружения. Так как она – эльфийка, она извлекает дополнительную пользу +1, потому что она использует меч. В заключение, она получает +1 к способности стиля поющего лезвия в обращении с мечом. Ее итог – только –1 к разоружению противника. Если она была на 12-м уровне, она бы получила +1 к атаке с разоружением.*

3. Воины Поющего клинка обучались с раннего возраста видеть потоки магии вокруг себя и направлять их к себе. Они могут кидать заклинания даже на передовой. Хотя они не могут по-настоящему напасть, накладывая заклинание, они могут защищать себя от нападений в ближнем бою.

Их защита равна их уровню, разделенному на 2, плюс 1. Все дроби округляются. Таким образом, Воин Поющего клинка 6-го уровня получает +4 к АС (6-ой уровень/2 = 3 + 1 = +4 АС). То же самое для Воина Поющего клинка 7-го уровня (7/2 = 3.5 - 0,5 = 3 + 1= +4 АС). Это не относится к ударам сзади или к метательным снарядам, ибо почти невозможно защититься против них во время наложения заклинания.

Воины Поющего клинка практиковали соматическую частью своих заклинаний достаточно хорошо, так что они могут кидать их одной рукой, перенося только небольшой штраф. Это добавляет +2 к их времени сотворения заклинания, что упрощает прерывание их заклинаний. Подобно любому другому заклинателю, получив ранение, они теряет концентрацию, необходимую для поддержания своих заклинаний; они теряют заклинание. Их заклинания, следовательно, обычно атакующего характера с очень коротким временем сотворения.

4. Обучение достаточно жестко, чтобы только Воин Поющего клинка 3-го уровня мог начать обучать даже основам стиля. Если другой эльф желает узнать песнь клинка, он должен искать одного из мастеров клинка. Воины Поющего клинка назначают высокую цену за раскрытие своих секретов.

- **Особые Недостатки**. Чтобы уравновесить свои способности Воины Поющего клинка оплачивают некоторые серьезные штрафы. Они не только должны пытаться так или иначе всегда укреплять позиции эльфов, они должны

также предоставлять помощь любому эльфу в беде. Пока эльф не доказанный враг эльфийского общества, Воин Поющего клинка должен отдавать жизнь и здоровье, чтобы защитить жизнь этого эльфа.

Конечно, Воин Поющего клинка свободен определять, есть ли на самом деле опасность для эльфа. Слишком часто другие расы пробовали устранить Воина Поющего клинка посредством иллюзии и обмана. Воины Поющего клинка стали осторожными, и, к сожалению, позволят товарищу-эльфу погибнуть, пытаясь отделить правду от опасности. Таким образом, большинство Воинов Поющего имеют по крайней мере одно заклинание *обнаружить магию (detect magic)*, чтобы избежать возможных ошибок.

Воины Поющего клинка так преданы выбранному ими оружию, что никогда не могут обучаться другому. В отличие от других эльфов, они не получают +1 к броскам атаки при использовании лука. Со всеми другими видами оружия они переносят штраф -1 к броскам атаки, даже если они приняли это как навык. Если они не посвятили слот оружию, то Воины Поющего клинка переносят обычные штрафы за отсутствие навыка в дополнение к штрафу -1.

Если игрок использует *Полного Руководство Воина*, он не может позволять персонажу специализировать в группах оружия. Воин Поющего клинка сосредотачивается на одном оружии, и только.

Воины Поющего клинка не могут носить никакую броню, более тяжелую чем эльфийская кольчуга или проклепанный кожаный доспех. Объемная броня достаточно ограничивает движение Воины Поющего клинка, чтобы он платил штраф к нападениям по крайней мере -2, если пробует использовать свой стиль во время ношения такой брони. Больший штраф – для более тяжелой брони, хотя это – на усмотрение DMa.

Воины Поющего клинка редко используют другое оружие, чем меч. За редким исключением они никогда не учатся стилю сражения двумя руками. Они не могут использовать щиты или двуручное оружие, ибо это мешает Песне клинка. Даже, когда они исчерпали запас заклинаний, Воины Поющего клинка будут сражаться одной рукой или двумя руками одноручным оружием. Иначе все премии отменяются.

- **Богатство.** Воины Поющего клинка начинают свою странствующую жизнь с суммой от 30 до 180 gp (3d6x10), и только с одним ограничением: Они должны приобрести выбранное ими оружие. Любые суммы, оставшиеся после покупки начального снаряжения, должны быть возвращены Гильдии Воинов Поющего клинка. Позже в своих приключениях они должны использовать возможности улучшения своего оружия. В остальном они свободны делать со своими деньгами то, что пожелают.
- **Предложенная Подраса Эльфов.** Серый эльф, высший эльф.

БОЕВОЙ МАГ (WAR WIZARD)

Хотя эльфы не желают войны, предпочитая жить в мире и идиллическом счастье, они знают, что мир полон расами, враждебными эльфам, каждая из которых была бы рада видеть их валяющимися в грязи. Боевой Маг – тот, кто посвятил свою жизнь защите от таких нападений.

- **Роль.** Боевой Маг – обычно тот, кто отвечает за защиту любого города эльфов. Когда есть проблемы с врагами, то зовут Боевого Мага.

Даже если Боевой Маг не связан с городом, он неоценим в любой группе, которая ожидает неприятностей. Простое стратегия – его хлеб с маслом, но его знания на этом не оканчиваются. Он может чудесно работать физически, а ее колдовские навыки превосходны.

- **Вторичные Навыки.** Писец (Scribe), Тактик (Tactician).
- **Навыки владения оружием.** *Дополнительные*: Длинный лук, длинный меч. *Рекомендованные*: Короткий лук, короткий меч, специализация в стиле оружия (из *Полного Руководства Воина*).
- **Дополнительные Мирные навыки**. Мудрость Мага (Spellcraft), плюс Инженерное Дело (Engineering) или Выживание (Survival).
- **Рекомендованные Мирные навыки**. Бой Вслепую (Blind-Fighting), Геральдика (Heraldry), Наземная Верховая Езда (Land-Based Riding), Языки (Древние или Современные) (Languages (Ancient or Modern)), Установка Ловушек (Set Snares), Предчувствие Погоды (Weather Sense).
- **Снаряжение**. Боевой Маг может иметь любое снаряжение, какое ему нравится.
- **Особенности Внешности.** Боевые Маги не имеют никаких особенностей внешности. Они могут носить все, что хотят в свободное время. Однако, они часто участвуют в войнах. На военной службе они должны носить униформу.
- **Особые Преимущества.** Боевой Маг, из-за своего знания стратегии, дает возможность своему отряду прибавить +1 к броскам атаки на время сражения. Эта премия применяется только когда выполнены все следующие условия: 1) Боевой Маг имел возможность рассмотреть область и нанести ее на карту. 2) Боевой Маг проводит стратегическое совещание со всеми, кто получает премию +1. 3) Все члены группы Боевого Мага, кто должен получить премию, делают успешную проверку Интеллекта, которая изменяется в зависимости от трудностью инструктажа и изменений в ландшафте. Те, кто терпят неудачу, не получают премию, и они подвергают риску сведения на нет премии других членов группы в течение сражения. Если эти условия выполнены, отряд Боевого Мага получает премию. Если любое условие не выполнено или игнорируется, премия снимается.

Боевому Магу позволяется выбор оружия. Он получает +1 к броскам атаки с этим оружием, плюс ко всем другим соответствующим премиям. Он также получает "заклинание выбора" один раз на каждые четыре уровня. Это заклинание – обычно крупномасштабное, атакующие заклинание, или оно может быть удобным защитным заклинанием. Весьма редко оно направлено только на одну персону и, даже тогда, должно иметь некоторую применимость в большей группе. Заклинание может быть любого уровня, который выберет Боевой Маг. Таким образом, на 4-м уровне, Боевой Маг может выбрать заклинания 1-го или 2-го уровня. На 8-м уровне он может выбрать заклинания до 4-го уровня. Выбранное заклинание – не дополнительное заклинание для Боевого Мага. Оно все еще должно запоминаться, как нормальное заклинание. Однако, заклинание может или накладываться более быстро, при добавлении +1 к инициативе, или принуждает противника кидать спасбросок при -1. Для каждые четыре уровня, за которые Боевой Маг практиковался в этом заклинании, он получает премию +1 в обоих случаях. Например, если Боевой Маг 12-го уровня выбрал *сон (sleep)* своим заклинанием на 4-ом уровне, он теперь получит или +2 к

инициативе при сотворении его, или заставит своих противников кидать спасбросок при -2.

- **Особые Недостатки**. Боевой Маг ограничен в выборе оружия. Хотя воитель/маг обычно получает полный арсенал оружия, Боевой Маг может брать только некоторое. Любое из оружия нормального волшебника, любой клинок, любой лук или рыцарская пика могут быть выбраны. Выбор, однако, не может простираться вне этого оружия.

  Боевые Маги имеют Кодекс Поведения, который они должны соблюдать всегда. Даже если они отделены от своих частей, кодекс никогда не может быть нарушен. Если это происходит, и это обнаруживается, они будут уволены. На усмотрение Ведущего и игрока определяется то, чем Кодекс является для каждого подразделения, но он должен быть жестоким, требовательным и ограничивающим.

  В заключение, имеются требования, которые войска предъявляют Боевому Магу. Он должен выполнить их или потеряет свои преимущества. Это задание обычно занимает приблизительно один месяц в год жизни Боевого Мага.

- **Богатство.** Боевой Маг имеет первоначально сумму от 30 до 180 (3d6x10) gp, которую может потратить на свое усмотрение.
- **Предложенная Подраса Эльфа**. Дроу, серый эльф, высший эльф.

Путь Воина/Вора

Это самые жесткие эльфы (и наиболее эльфийские), поскольку они полагаются больше на навыки, чем на мускулы. Хотя воины/воры не могут быть истинными знатоками никакого оружия, их воровские навыки более чем восполняют это. Воины/Воры очень полезны в кампании, основанной больше на тонкости, чем на силе.

ЛОВЧИЙ

Хотя некоторый называют их наемными убийцами, Ловчие так не считают. Их главная радость в жизни – охота, и они научились борьбе и краже.

- **Роль.** Ловчий чувствует себя как дома и в городе, и на природе. Его работа – следить за бродячими преступниками и приводить их к правосудию. Он может быть добрым, злым или нейтральным; он может честно приводить преступникам к закону или охотиться на них только за деньги. Хороший или нет, его побуждение – больше азарт охоты, чем материальное вознаграждение.
- **Вторичные Навыки.** Траппер/Скорняк (Trapper/Furrier).
- **Навыки владения оружием.** *Дополнительные*: Сеть. *Рекомендованные*: Духовое ружье, длинный лук, лассо, длинный меч.
- **Дополнительные Мирные навыки**. Охота (Hunting), Выслеживание (Tracking).
- **Рекомендованные Мирные навыки**. Бой Вслепую (Blind-Fighting), Гримировка (Disguise), Выносливость (Endurance), Запугивание (Intimidation), Жонглирование (Juggling), Прыжки (Jumping), Бег (Running), Установка Ловушек (Set Snares), Акробатика (Tumbling).
- **Снаряжение.** Ловчий, как и следопыт, не любит ходить тяжело нагруженным. Он несет только те вещи, которые он не может быстро и дешево

заменить и обычно готов делать вещи, которые не могут быть с легкостью заменены. Его наиболее ценное снаряжения – его голова.

- **Особенности Внешности.** Ловчий не имеет никакого отличительного внешнего вида.
- **Особые Преимущества**. Ловчий получает автоматически +10% и к навыку Бесшумного Перемещения, и к навыку Скрываться в Тенях; это относится и к городским сценариям, и к сценариям по дикой природе. Поскольку он провел так много времени, изучая воровское искусство, они плюсуются к его обычным модификаторам из-за высокой Ловкости и из-за расы.

  Ловчий также платит меньший штраф к его навыку Выслеживания, чем другие не-следопыты. Его жизнь прошла в охоте, и он, следовательно, лучше знаком со знаками леса, чем многие другие.
- **Особые Недостатки**. Хотя Ловчий идет по следам тех, кто этого заслуживает, его не любят. Он зарабатывает на живом товаре, и людям не нравится его компания. Он получает штраф к реакции –2, когда имеет дело с “добрыми” людьми. Общество злых также ненавидит его, даже если он сам злой, потому что он и его коллеги ответственны за аресты их друзей и союзников. Он получает штраф -2 и там тоже.

  Ловчий никогда не может выбрать способность Понимание Языков, доступную большинству воров. Его стиль жизни не требует изучения новых языков и на самом деле вынуждает его быть постоянно в пути. У него нет на это времени.
- **Богатство**. Ловчий начинает игру с суммой от 30 до 180 (3d6x10) gp. Он может тратить эти деньги, как хочет.
- **Предложенная Подраса Эльфов**. Все.

Пути Воина/мага/вора

Наиболее эклектичный класс среди эльфов PC, воин/маг/вор являются и наиболее свободными, и наиболее ограниченными. В то время как параметры почти безграничны для этих путей, требуется много старания, чтобы добиться этого. Но у эльфов много времени впереди, и они не возражают против того, чтобы "немного" подождать, чтобы достигнуть этих целей.

КОЛЛЕКЦИОНЕР (COLLECTOR)

Иногда люди завладевают предметами, которые либо не их, либо слишком опасны для этих недолговечных существ. Коллекционер должен удостовериться, что эти вещи возвращаются в руки эльфов.

Коллекционер должен иметь Интеллект 13 и Харизма 15, поскольку он должен иметь дело и с тайным знанием, и с людьми.

- **Роль.** Роль Коллекционера в жизни – отыскивать вещи в опасных местах. То ли этот предмет украденная часть эльфийской пластинчатой брони или древний, раскопанного артефакт, Коллекционер вернет его. Когда люди находятся в опасности разрушения произведений искусств или исторической ценности, то задача Коллекционера обеспечить безопасность этих предметов.

  Коллекционер не только вор, но и археолог. Он использует все навыки своего класса, чтобы искать предметы повсюду, где они могут находиться, даже глубоко под землей, а затем охранять их от рук врагов эльфов.

- **Вторичные Навыки**. Любые. Художник (Artist), Ювелир (Jeweler) и Историк/Мудрец (Historian/Sage) подходят особо.
- **Навыки владения оружием**. *Дополнительные*: Нет. *Рекомендованные*: Короткий лук, кинжал, короткий меч, плеть и маленькое оружие, которое можно использовать в "закрытых" местах, куда Коллекционер должен иногда отважиться входить.
- **Дополнительные Мирные навыки**. Древняя История (Ancient History), Инженерное Дело (Engineering).
- **Рекомендованные Мирные навыки**. Оценка (Appraising), Артистизм (Artistic Ability), Огранка Драгоценных Камней (Gem Cutting), Прыжки (Jumping), Современные Языки (Modern Languages), Музыкальный Инструмент (Musical Instrument), Использование Веревки (Rope Use), Строительство (Stonemasonry), Ходьба по Канату (Tightrope Walking).
- **Снаряжение**. Коллекционер никогда не удаляется от своих археологических инструментов и воровского снаряжения. Он готов рыть землю, пробираться в крепости или балансировать между двумя высокими башнями. Он готов почти ко всему в поисках своей награды.
- **Особенности Внешности.** Хотя они могут воображать, что они одеты ярко, Коллекционеры часто помяты и растрепаны, более чем вероятно покрыты пылью и навозом после своего самого последнего приключения. Хотя Коллекционеры могут носить модную одежду, они просто не могут содержать одежду в опрятности и чистоте. Всегда бывают исключения, но, чаще всего, Коллекционеры появляются дурно пахнущими и грязными.
- **Особые Преимущества**. Коллекционер, из-за своих исследований в области истории артефактов и древних цивилизаций, имеет возможность знать почти о каждом важном предмете в мире. Если он может наложить руки на этот объект и изучить его, он может попытаться идентифицировать его, очень похоже на способность барда.

  Коллекционеры имеют шанс 5% на два уровня (то есть, 5% на 1-м и 2-м уровне, 10% на 3-ем и 4-ом уровне и т.д) идентифицировать историю предмета, назначение и мировоззрение (если оно есть). Единственное представление Коллекционера о силе предмета почерпнуто со страниц книг.

  Этот шанс увеличивается (по усмотрению Ведущего), если Коллекционер имеет доступ к средству исследовательской лаборатории с обширным собранием книг по волшебным предметам и артефактам. Если нет, то нет и премии. Коллекционер тратит 1d3 дня, ища подходящую информацию.

  Аналогично, Коллекционер может находить информацию, ведущую к исследованию таких волшебных предметов, который являются основной частью его работы. Если он тратит неделю и больше на исследование, в зависимости от редкости предмета и трудности его нахождения, он может обнаружить общее направление поиска.

  Коллекционер – эксперт по сбору слухов. Тратя 10d100 gp и делая успешную проверку Интеллекта и Харизмы, Коллекционер может обычно получать ответ на то, где находится предмет. Иногда полученная информация указывает только на общее расположение; иногда оно столь точна, как точное место укрытия. Теперь все, что Коллекционер должен сделать – найти путь минуя все препятствия....

К счастью, Коллекционеры получают премию +10% к навыку Обнаружения/Обезвреживания Ловушек (Find/Remove Traps). Важно не забывать, что нахождение Ловушки и ее обезвреживание требует двух отдельных бросков. Поскольку многие из древних мест чреваты опасностями, коллекционеры считают, что это преимущество оказывает им неоценимую услугу.

В заключение, Коллекционеры – довольно удачливые эльфы. Один раз в день они могут +1 или -1 из одного из своих бросков, если желают. Модификация может быть к любому броску, включая броски атаки, броски повреждения, спасброски и т.д. Это не может использоваться в создании персонажа, и при этом не может запасаться на следующий день! Игрок должен объявить, что используется модификация прежде, чем сделан бросок, или бросок - недействителен.

- **Особые Недостатки.** Хотя Коллекционеры, главным образом, приличные эльфы, они получают -2 штраф к реакции. Штраф отражает их тенденцию поучать, забывая, что другие не разделяют их страсть к копанию в земле.

Гораздо больше мешает тот факт, что Коллекционеры сознательно не станут *никогда* использовать волшебно заряженный предмет. Они боятся, что использование таких предметов может истратить последний заряд; их цель состоит в том, чтобы гарантировать сохранность таких предметов. Они осторожны со всеми другими волшебных предметов, пока не удостоверятся, что те не заряжены или заряжены полностью.

Кроме того, Коллекционеры никогда не будут выполнять действие, которое является потенциально разрушительным по отношению к волшебному предмету, если это не единственный способ сохранить свои собственные жизни и жизни их товарищей. Даже тогда они будут колебаться, страдая от того, что потеряет мир.

Коллекционеры даже трудно уничтожить чувствительные, колеблющие землю артефакты особого зла. Хотя они знают, что артефакт неисправимо злой, они едва могут перборотьсебя, чтобы уничтожить предмет, который исковеркал историю мира.

Если он решил уничтожить предмет или после того, как он разрушила предмет, чтобы спасти жизнь, Коллекционер будет находится в состоянии глубокого несчастья, продолжающегося для по крайней мере неделю. В это время он не способен к интеллектуальному , обсуждение и ее спасброски и броски атаки – все с -2. Обратите внимание, что эта депрессия имеет основание: Если Коллекционер уничтожит больше, чем пять предметов за свою карьеру или просто позволит пяти таким предметам быть разрушенными, он потеряет все преимущества этого пути.

- **Богатство**. Коллекционер начинает с суммой от 30 до 240 (3d8x10) gp. По крайней мере половина этих денег должна быть потрачена на снаряжение взломщика и на инструменты типа лопат и кирок. Остальная часть денег может быть потрачена по желанию персонажа.
- **Предложенная Подраса Эльфов**. Водный эльф, серый эльф, высший эльф.

ЛАЗУТЧИК

Лазутчик – это образец эльфийского разведчика. И в городе, и дикой местности, Лазутчик – мастер воровства и маскировки.

- **Роль.** Когда эльфы нуждаются в быстрой и надежной информации с минимумом шума, они обращаются к Лазутчику. Девиз Лазутчиков - "Есть секрет, и нет его". Иногда Лазутчик добывает информацию просто для удовольствия знать ее. Хотя это типично эльфийская черта, только Лазутчики доходят до такой степени, чтобы узнавать секреты.
- **Вторичные Навыки.** Любые.
- **Навыки владения оружием**. Не имеется никаких дополнительных навыков владения оружием для этого пути.
- **Дополнительные Мирные навыки**. Гримировка (Disguise), Подделка (Forgery), Сбор Информации (Information Gathering), Наблюдение (Observation), Ходьба по Канату (Tightrope Walking).
- **Рекомендованные Мирные навыки**. Древняя История (Ancient History), Этикет (Etiquette), Современный Язык (Modern Language), Чтение по Губам (Reading Lips).
- **Снаряжение**. Каждый Лазутчик должен иметь хороший набор для маскировки. В остальном они свободны выбирать любое снаряжение, какое им нравится.
- **Особенности Внешности**. Единственное, что отличает Лазутчика – то, что он не имеет никаких особенностей. Эльфы могут по словам иногда выяснить, кто Лазутчики, но только в том случае, если Лазутчик желает быть обнаруженным.
- **Особые Преимущества**. Одно из преимуществ, которые получает Лазутчик – большое количество дополнительных мирных навыков. Пожалуйста, обратите внимание, что некоторые из них появляются в *Полном Руководстве Вора*. Все они дают возможность выполнять работу более действенно, и он так натаскан в этих навыках, что получает премию +1, когда их использует.

  Когда Лазутчик желает появиться как представитель другой расы, он может обычно предстать или как высокий дварф, или как низкий человек со штрафом только -4. Эти премии увеличиваются на +1 с каждым четвертым уровнем своего самого дорогого класса. То есть, они увеличиваются, когда он достигает 10,000 очков опыта во всех трех классах, делая Лазутчика воином 4-го/магом 4-го/вором 5-го уровня. Обратите внимание, что это применяется только к данным дополнительным навыкам; они не применяются ни для рекомендованных, ни для выбранных персонажем навыков. Лазутчик получает также премию +10% к двум воровским навыкам по своему выбору. Это только одноразовая премия, и не может быть изменена позже, в карьере Лазутчика.
- **Особые Недостатки.** Лазутчик проводит так много времени, играя роль других людей, что он может начать терять свою собственную идентичность. Даже грезы, которые обычно укрепляют идентичность эльфов, не могут помочь предотвратить чувство потеря собственного Я. Следовательно, на каждом уровне, которого достигает Лазутчик, он теряет 10% от своего обычного сопротивления заклинаниям, родственным *очарованию* и *сну*. Это уменьшает его 90% сопротивление, до минимума 30%. Таким образом, до тех пор, пока он не достигнет 8-го уровня, Лазутчики будет терять 10% сопротивления на каждом уровне.

  Такая потеря себя означает, что Лазутчик никогда не будет уверен в себе, как обычный эльф, хотя его самосознание будет все еще сильнее, чем у

человека. Пока он не вошел в роль, Лазутчик будет несколько неуверен в себе и может сомневаться относительно собственных мотивов.

- **Богатство.** Лазутчик начинает игру с суммой от 40 до 140 (2d6 + 2´10) gp. Эти деньги могут быть потрачены по желанию.
- **Предложенная Подраса Эльфов**. Дроу, высший эльф, лесной эльф.

Путь для Любого Класса

Каждый эльф имеет возможность достигнуть некоторого конца, хотя и различными способами. Ниже следует путь для любого класса, по которому может пойти любой эльф, независимо от профессии, класса или мультиклассовой комбинации.

УБИЙЦА НЕЖИТИ (UNDEAD SLAYER)

Поскольку эльфы ненавидят нежить, логично, что они разработали способы борьбы с этой угрозой. Остаются ли они, чтобы защищать дома эльфов от голодных орд нежити или активно разыскивают неживых, чтобы уничтожить их в их грязных вонючих норах, Убийцы Нежити знают все, что они могут, об их проклятых противниках.

- **Роль**. Убийцы Нежити, знающие повадки нежити, стремятся уничтожить монстров везде, где они только находят их.
- **Вторичные Навыки.** Любые. Убийцы Нежити вырваны из всего, что только можно в жизни.
- **Навыки владения оружием**. *Дополнительные*: Одно тупое оружие Среднего размера, если это позволено начальным классом. *Рекомендованные*: Колющее или режущее оружие, чтобы дополнить тупое.
- **Дополнительные Мирные навыки**. Бой Вслепую (Blind-fighting).
- **Рекомендованные Мирные навыки**. Лечение (Healing), Травоведение (Herbalism), Древняя История (Ancient History), Местная История (Local History), Древние Языки (Ancient Languages), Выживание (Survival).
- **Снаряжение**. Каждый Убийца Нежити имеет при себе обычные предметы, необходимые для этого дела. Большинство из них несут рюкзаки, содержащие по крайней мере зеркало, два пузырька святой воды (если не больше), нескольких острых колов, святых символов, трут для факелов и т.д. Что касается оружия, если их класс позволяет, то они несут по крайней мере два серебряных оружия, одно колющее, а другое тупое, в добавление к обычному оружию.
- **Особенности Внешности**. Большинство Убийц Нежити имеет мрачный, решительный вид — результат ужасного характера их работы. Эти эльфы потеряли типичную эльфийскую радость жизни, поскольку они стали одержимыми смертью и нежитью.
- **Особые Преимущества**. Убийцы Нежити выбрали особую форму нежити, чтобы сражаться с ней и полностью ее изучить. Они знают каждый нюанс и отличие между различными представителями этой разновидности. По этой причине, Убийцы Нежити, если правильно подготовлены, получают +2 к броскам атаки и повреждения против выбранных ими врагов.

Убийцы Нежити охотятся на нежить более легко чем, большинство. Они знают признаки заражения нежитью и могут проследить их до источника. Их острые эльфийские чувства направлены на то, чтобы обнаружить

неестественные ритмы нежити, и они могут, следовательно, найти их логовища.

Это не означает, что они могут находить секретное логовище отдаленного вампира. Вместо этого, слушая слухи и наблюдая за местными феноменами, они могут найти область, где могло бы быть логовище. Затем они могут начать поиски существа сами.

- **Особые Недостатки**. Хотя они могут бороться с другими противниками, Убийцы никогда не будут отвергать возможность устранить врага нежить. В то время как это не означает вступление в бой в слепую, они не колеблясь отдадут свои жизни, если это приведет к гибели нежити. Они никогда не отступятся от возможности избавить мир от этих богомерзких созданий, независимо от цены, которую им придется заплатить.

  Безмозглая нежить стоит довольно низко в их “черном” списке. Скелеты и зомби не пробуждают ненависть и отвращения Убийцы Нежити настолько, насколько это делает думающая нежить. То, что обладает разумом, вызывает ярость и гнев Убийцы Нежити.

  Такова преданность Убийц Нежити их делу, что они планируют способы уничтожения даже той нежити, которая ведет себя по отношению к ним дружественно. Иметь дело, например, с добрым или нейтральным личем невозможно для Убийцы Нежити. Просто знание о его существовании вызывает отвращение – достаточное для этого персонажа, чтобы искать способы его уничтожения.

- **Богатство**. Убийцы Нежити начинают с тем же самым количеством богатства, как и любые другие игроки из их класса.

  Убийцы Нежити должны приобрести по крайней мере два пузырька святой воды и серебряное зеркало перед покупкой любого другого снаряжения. Из оружия они обычно покупают колюще-режущее оружие (если позволено), а также тупое. После того, как они удовлетворили этому минимальному требованию, они могут потратить свои деньги, как пожелают. Однако, рекомендуется, чтобы в по меньшей мере половина их фондов была потрачена на снаряжение для определения местонахождения и захвата нежити в безвыходном положении.

- **Предложенная Подраса Эльфов**. Все.

Глава 11: Снаряжение Эльфов

Как и почему было создано вино фей — этот эликсир, радующий сердце и ободряющий душу каждого Эльфа —– долгая история. Некоторые из вас говорят, что это – просто мед, что пьют Люди. Вы говорите, что в нем нет ничего кроме цветов и меда, запертых для брожения и старения в дубовых бочках. Вы, частично, правы, но вы знаете не полную историю. Позвольте мне рассказать вам правду о происхождении вина фей.

Первые Эльфы, пришедшие на землю, были очень довольны всем, что они видели и всем, что боги дали им. Они не имели никакой потребности в хлебе насущном, те Первые Эльфы, — никакой потребностью в хлебе, и мясе, и плодах и овощах, которыми мы теперь так наслаждаемся. Эти Эльфы имели кровь богов, ярко горящую в их венах. Слезы Луны и прах земли также текли в их крови.

Немного осталось от тех ранних лет нашего существования. Конечно, ничего не осталось от первых сосудов, сделанных Селдарин, который они создали, чтобы поместить туда наши души. Те Первые Эльфы существовали исключительно благодаря дарующей жизнь форме, данной Селдарин. Затем они соединились друг с другом, и они зачали детей.

Хотя все еще вскармливаемы землей и звездами, эти дети были на шаг удалены от богов. Они имели потребности, которые не могли быть полностью удовлетворены их отцами и матерями. И первые Эльфы молили богов, плача, когда их дети лежали мертвыми, поскольку они не понимали, почему. Селдарин видели горе своих созданий, и они перешли к делу.

Они попросили Луну благословить землю своими слезами еще раз, как она сделала, когда Кореллон Ларетиан сражался в Войне Богов, и она сделала так. Слезы пролились на детей первых Эльфов, и дети ожили.

Со временем Эльфы научились подпитываться из других источников, и они могут теперь остаться в живых без даров богов. Но Эльф, который постепенно лишается вина фей, превращается в бледную имитацию себя самого... Эльф, который потерял душу богов.

— Фириель Анани'Махс,
Хранитель Вина Фей

Большинство этого снаряжения доступно только эльфам, поскольку они не желают продавать самое лучшее из своих изделий людям или карликам. Есть бесчисленное количество предметов, которые изобрели эльфы; следующий список – только выборка из того, на что они способны.

Глава включает напитки, оружие и другие предметы, которые эльфы считают полезными. Большинство предметов можно использовать в разных целях, ибо эльфов ненавидят ограничивать себя что-нибудь.

В заключение, пожалуйста, обратите внимание, что немногие из этих предметов выкованы или созданы в больших количествах. Эльфы верят в уникальные качества каждого предмета и, в отличие от карликов, не любят вести массовое производство чего-либо, независимо от того, насколько это замечательно.

Вино фей

Это забродившая смесь цветов, меда и ингридиента, о котором некоторые говорят, что это дистиллированные лунные лучи. Оно доступно только через эльфов, и большинство эльфов не позволят представителям других рас пить его. Единственное исключение из этого правила – раса полурослико в, которые хорошо разбираются во всем хорошем в жизни. Люди впадут в ступор, а карлики не оценят тонкость вкуса, выхлебав его залпом. Вино просто не подействует на них. Гномы имеют свой собственный вариант вина, который они предпочитают, и они редко просят о вине фей.

Хотя вино фей хранится только два дня после того, как разлито в бутылки вдалеке от свежего воздуха, некоторые эльфы несут его с собой на случай использования его как секретное оружие против ничего не подозревающих противников. В то время как их враги спят от вина, эльфы могут легко сбежать.

В иных случаях эльфы пьют его только тогда, когда отмечают какую-нибудь победу или фестиваль.

Стоимость: Бесценно

Вес: Как у воды

Эльфийская Арфа

Эти произведения искусства высоко ценятся в музыкальных кругах любой культуры. Эльфийская арфа производит чистый, нежный звук, неслыханный в любом инструменте, созданном не-эльфами.

Она не только производит звук, соперничающий только с богами музыки, эльфийская арфа красива и на вид. Изощренно и терпеливо вырезанные мельчайшие детали на эльфийской арфе делают ее почти такой же красивой на взгляд, как и на слух.

Есть несколько различных размеров эльфийской арфы. Некоторые могут иметь при себе странствующие эльфы, в то время как другие явно предназначены только для и стационарного использования. Каков бы ни был размер, они стоят этих денег.

Стоимость: 500-2,500 gp

Вес: 10-100 фунтов.

Медовая Кожа

Медовая Кожа – действительно тонкий холст, используемый как защита против дождя и сырости. Эльфы используют ее для тентов и защиты оборудования. К сожалению, она не дает большую защиту против сучков и легко рвется. Однако, пока она используется только в лагере, это довольно прочный холст. Она также полностью водонепроницаема, и поэтому высоко ценится.

Стоимость: 50 gp/кв. ярд

Вес: 1 кв. ярд = 1/10 фунта.

Поясок

Этот широкий, плетеный пояс был предшественником и вдохновителем *пояса многих карманов (girdle of many pouches)*, ибо маленький на вид пояс скрывает очень много внутренних карманов. Десять карманов вшиты в подкладку пояска, каждый способен вмещать около четверти фунта.

Природа пояска такова, что если предмет внутри не является слишком объемным, это скроет большую часть того, что несет эльф. Таким образом, он идеален для тайного перевоза монет, компонентов заклинаний или других легко небольших предметов.

Для тех, кто должен нести много груза, пояски обеспечены крюками на внешней стороне. Это дает возможность владельцу вешать мешочки и другие вещи на поясок.

Стоимость: 10 gp

Вес: 1 фунт.

Пух Чертополоха

Это сероватый материал, из которого шьют эльфийские плащи. Это легкий, пушистый материал, который не рвется от сучьев. Так как это высококачественная ткань, она может быть легко зачарована заклинаниями, которые позволяют эльфам производить свою лесную одежду.

Стоимость: 100 gp/ярд

Вес: 1 кв. ярд = 1/10 фунта.

Эльфийский Лук

За годы опыта эльфы открыли, что часто лучники атакуются, почти не имея сами возможности защитить себя. Поэтому они создали эльфийский лук. Он разработан для стрельбы с той же самой скорострельностью и точностью, и все же эльфы могут использовать его для отражения нападений, пока не смогут защитить себя лучшим оружием или заклинанием.

Эльфийский лук – красивое изделие, вырезан обычно из древесины, и обильно украшен и отполирован. Чтобы полностью выполнять свою функцию, эльфы-мастера инкрустировали его металлом. Это позволило использовать лук как парирующее оружие, пока эльф не достанет более подходящее. Тем временем, лук эльфа не повреждается атакой и может использоваться снова.

Если он используется как наступательное оружие, эльфийский лук работает как дубина, причиняя 1d6 очков существу размера S или M, и 1d3 существу размера L и более.

Стоимость: 150 gp

Вес: 8 фунтов.

Стрелы (Полезные)

Как и в случае с луками, эльфы нашли, что первоначальный, простой вид - не всегда именно то, что необходимо в данной ситуации. Иногда стрела должна быть способна делать больше, чем просто ранить противника. Следовательно, они разработали следующие стрелы, каждый вид для своей специфической цели. Это, конечно, не все специфические стрелы, которые они разработали; это всего лишь маленькая выборка особенностей. Список ниже – просто знакомство с ними.

Стоимость: Переменная

Вес: Переменный

Сигнальная Стрела

Разработанная так, чтобы стрелок мог быть легко найден или чтобы отвлечь врагов, сигнальная стрела дает очень яркий свет в небе, видимых на большое расстояние ясными ночами.

Наконечник стрелы имеет специальную съемную часть. Он вмещает маленькое тормозящее устройство, которое замедляет скорость стрелы на спуске, позволяя ее парить к земле вместо резкого падения. Полость стрелы заполнена медленно горящим эльфийским порошком, который ярко вспыхивает, когда зажжен. Этот порошок – строго охраняемый секрет эльфийских мастеров.

Чтобы послать сигнальную стрелу, нужно просто сунуть в огонь плавкий предохранитель позади оперения и выстрелить в небо. Головка отсоединяется, когда стрела достигает высшей точки полета, выпуская парашют, который

зажигает порошок. Стрела горит на всем пути к земле. Естественно, сигнальные стрелы могут использоваться только однажды. К сожалению, они несколько хрупки, и их довольно легко разбить.

Если ими стрелять по врагу, то сигнальная стрела разрывается, причиняя 1d4 очка повреждения и распространяя облако пороха на всем протяжении тела цели. Имеется шанс 50%, что плавкий предохранитель стрелы подожжет порох на этом враге, причиняя 1d4 очка повреждения за раунд в течение трех раундов. Огонь может быть погашен погружением в воду. Простое сбивание пламени или обливание водой не погасит его.

Дистанция сигнальной стрелы - S: 5, M: 10, и L: 15. Если выпускается по прямой, то она может пролететь до 120 ярдов.

Стоимость: 10 gp. каждый

Вес: 1/5 фунта.

Стрела Послания

Иногда есть потребность получить срочное сообщение от отдаленного соотечественника, и быстро. Эльфы разработали стрелы послания только для этой цели. Они внешне походят на нормальные стрелы, хотя головка гораздо больше округлена, чем у большинства других стрел. Полость делает стрелу сообщения особенной. Полое древко позволяет стрелку вставить туда скрученный свиток. Стрела может вмещать не более одного листа папируса или бумаги.

Если эта стрела используется как оружие, она причиняет 1d6 очка временного повреждения, только четверть которого постоянна. Из-за своей хрупкости она скорее всего сломается, если используется неправильно. В таких случаях нужно делать спасбросок против сокрушительного удара, как для тонкой древесины или стрела сломается. Дистанции - S: 6, M: 13, и L: 20.

Стоимость: 2 sp

Вес: 1/10 фунт.

Эльфийские Доспехи

В то время как дварфы и люди, конечно, достигли предела в создании различных типов пластинчатой брони, это строго запрещенное для эльфов искусство. Хотя есть еще меньше доспехов из эльфийской пластинчатой брони, чем из эльфийской кольчуги, бесстрашные исследователи разработали несколько разновидностей. Ведущий должен иметь в виду, что эльфийский пластинчатый доспех достаточно редок, что немногие PC будут натыкаться на него и, даже если, то он будет вероятно принадлежать воину-эльфу.

Эльфийский пластинчатая броня обычно используется как церемониальные доспехи, ибо эльфам не приятен недостаток подвижности, создаваемый пластинчатым доспехом. Это означает, что фактически каждые эльфийские пластинчатые доспехи декоративно украшены; не часто эльфийские доспешники имеют возможность объединить такую утилитарность с красотой.

Однако, несмотря на декоративный вид, эльфийский пластинчатый доспех обеспечивает так же много защиты, как и любые человеческие латы. И из-за умений эльфийских бронников они легче, чем большинство пластинчатых доспехов, и весят только столько, сколько обычная человеческая кольчуга. К сожалению, эльфийский пластинчатый доспех не позволяет двигаться

бесшумно, как это делает эльфийская кольчуга, и его не может носить никто, кроме воинов, клириков и их мультиклассовых разновидностей.

Заклинатели смешанного класса находят, что эльфийский пластинчатый доспех – особое благо для них, как и эльфийская кольчуга, ибо он позволяет владельцу кидать заклинания и носить броню одновременно. Однако, как было упомянуто прежде, эльфы не носят эту броню так часто, как эльфийскую кольчугу, ибо он препятствует свободе движения, которую они так любят.

Всадники Эльфов – основные потребители эльфийского доспеха. Это впечатляет людей, как они считают, и им нравится впечатление, произведенное на этих людях. Другие расы также обычно поражаются, видя эльфов в эльфийских латах; по какой причине, эльфы не могут понять. Однако, многие эльфы используют этот эффект.

Эльфийский пластинчатый доспех любого вида является необычно редким. В действительности, возможно, есть шанс, что 5% (если вообще есть) из найденных эльфийских кольчуг является на самом деле эльфийским пластинчатым доспехом. Каждые латы индивидуальны, и владельца не трудно установить по оформлению брони. Это говорит за то, что владелец или любые другие наследники будут очень счастливы увидеть возвращенную броню; так же, они бы серьезно обиделись, если кто другой захватил бы ее или стал носить.

Если для человека трудно заработать эльфийскую кольчугу, то заработать эльфийский доспех невозможно. Только эльфы могут носить его, ибо каждый доспех изготовлен на заказ и уникален. Если человек не исключительно стройный, нет никакой возможности приспособить к нему латы. Хоббиты, карлики и гномы также не могут носить их, если они не особо высокие и стройные. Только полу-эльфы могут ожидать, что латы подойдут им, и даже они могут втиснуться в них только с дискомфортом. В большинстве случаев, гораздо проще просто возвратить эльфийский пластинчатый доспех законным владельцам в надежде на вознаграждение.

Глава 12: Магия Эльфов

Первые Эльфы ликовали в совершенстве своей жизни. Селдарин показали Первым Эльфам пути мира, который был создан для них. Сосуды, которые были созданы для них — их тела — были сильны. Они знали, что каждый думал и чувствовал о мире вокруг них, поскольку были так тесно связаны с землей, как будто они были ее частью.

Эти Эльфы исследовали свой мир, радуясь деревьям и цветам, камням и земле и в ветру. Они рожали своих детей и вскармливали их нектаром и лунной водой. Они создали их произведения из серебра и золота, оправляли драгоценные камни из земли, чтобы отразить их красоту. Они играли с магией и сделали много чудесных, фантастических предметов. Эльфы смеялись, ибо жизнь была прекрасна.

Затем пришла смута Лолт.

Мысли Эльфов стали темными, и они перестали доверять своим братьям. Много пошли к алтарям дома и на холмах, ища понимания, что же случилось. Шепоты распространялись, обещая темную силу тому, кто последует в сети Паучьей Королевы.

Некоторые Эльфы были мудры и предвидели ужасную войну. Они начали тихо собирать своих, чтобы выковать предметы силы: доспехи, чтобы

защитить героев в сражении; шлемы, чтобы вселить веру и надежду во всех, кто видит их; и мечи, чтобы разгромить противников. Они создали также другое оружие силы: хрупкие стрелы защиты и нападения, не такие хрупкие кольца силы и устрашающие заклинания разрушения, разработанные, чтобы сразиться с прибывающими Дроу.

Война эльфов началась, и брат пошел на, дочь – против матери. Маги со всех сторон развязали свои силы. Вспышки осветили каждый удар меча по броне, направляя стрелы, чтобы находить и ранить — надеясь убить.

Длинной и кровавой была Война эльфов. В конце, Истинные Эльфы победили. Темные отступили в подземелье. Приведенные в уныние, больные от позора раскола, Эльфы отказались от своего оружия, доспехов, колец и посохом силы. Они оставили их ржаветь на поле битвы, поскольку они не могли больше переносить вкус войны.

Некоторые говорят, что эти предметы все еще там.

Магия – неотъемлемая часть эльфийского образа жизни. Вся жизнь их неотъемлемо волшебна; кровь бога, текущая по венам, дает очень отличный взгляд на работу магии.

Магия не очаровывает эльфов — не одно конкретное заклинание, конечно, но магия в целом. Хотя они ограничены по самой своей природе относительно того, сколько энергии они могут достигать посредством магии, эльфы находят самый процесс абсолютно завораживающим. Никакая другая раса, кроме людей, не может достигать такой магической силы. И люди, в то время как они могут становиться более сильными, понимают магию менее полно, чем эльфы.

Некоторые мудрецы теоретизируют, что эльфы по природе менее мощные маги, чем люди – просто потому, что их хрупкая структура не может проводить так много энергии. Чтобы защитить свои собственные интересы, высокие уровни заклинаний закрыты для них. Однако, это не подразумевает, что понимание эльфов такой магии меньше. Действительно, знания этих эльфов, которые посвятили жизни изучению магической теории, превосходит таковые самого великого из человеческих чародеев. Оружие Эльфов и волшебные предметы, конечно, одни из наиболее мощных в любом мире, и люди, которые ищут силы в волшебных искусствах, часто обращается к эльфам для обучения.

Эльфы испытывают неприязнь к не-волшебной технологии, однако, поскольку они не имеют никакой настоящей склонности к изобретению. Можно было бы подумать, что с их долгими жизнями они исследуют и создадут технологически продвинутые механизмы. Все же они избегают делать это во всех областях, кроме протезирования.

Причина для этого потеряна во временах давно прошедших, вспоминаема только эльфийскими мудрецами и историками. Очевидно, в течение Войны эльфов, эльфийские изобретатели были довольно обычны. Однако, большинство их присоединились к Паучьей Королеве, видя в ней ту, кто принесет эльфам новый век. С тех пор, большинство эльфов относится несколько настороженно и к изобретателям, и к изобретениям.

Эта глава отписывает несколько особых заклинаний и волшебных предметов, которые эльфы изобрели за эти годы; они ревностно охраняют эту магию, и они не торгуют тайнами этих заклинаний или местонахождением этих предметов с другими расам при любых обстоятельствах. Эта магия предназначена только для эльфов.

Новые Эльфийские Заклинания

Камуфляж / Camouflage (Alteration)
Уровень: Маг или Жрец 2
Диапазон: 20' радиус
Компоненты: M, S
Продолжительность: 1 ход/уровень
Время Активирования: 2
Область поражения: Одна персона/уровень
Инстинктивная защита: Нет

Эльфы ревностно охраняют это заклинание. Оно позволяет магу немедленно и полностью скрыть число людей, позволенных заклинанием, скрывая их даже от поисков. Это заклинание работает, однако, только на природе, ибо оно изменяет внешность пораженных персонажей, камуфлируя их под естественную среду. Оно эффективно даже против инфравидения и поэтому идеально подходит для использования шпионами и лазутчиков. Герои в этой форме все еще имеют все свои способности и характеристики, и они могут выйти из этого укрытия в любое время.

Возможно даже для персонажей двигаться в этой форме. Закамуфлированный может продвигаться до 10 футов за один раунд подползая ближе к цели. Если они путешествуют быстрее, чем рекомендовано, это заклинание рассеивается. Пока движение тайное и незаметное ("Глянь, Траг! Куст движется!"), они должны быть вне опасности. Как с заклинанием невидимости, если заколдованные персонажи атакуют, они получают инициативу и премию +4 к Силе Атаки из-за полной неожиданности, и все же теряют выгоды от заклинания.

Герои не могут быть обнаружены ничем, кроме магии или беспорядочного движения. Пока действие заклинания постепенно не проходит, персонажи могут наслаждаться почти полной невидимостью и получать весьма необходимую информацию. Материальный компонент для заклинания – ягода омелы.

Кондуит / Conduit (Enchantment, Invocation)

Уровень: Маг 5
Диапазон: Прикосновение
Компоненты: V, S, M.
Продолжительность: Спец.
Время Активирования: 5
Область поражения: 5 снарядов
Инстинктивная защита: Нет

При использовании этого заклинания заклинатель может временно заколдовать пять снарядов другим заклинанием уровня не выше, чем 4-й. Это заклинание объединяет лучшие аспекты воинов и магов, поскольку они могут работать в гармонии, чтобы максимизировать и эффекты заклинания, и повреждения снаряда.

Заклинание *кондуит* эффективно расширяет диапазон второго заклинания, извергая это заклинание на полную мощность *в месте нахождения цели*, когда

снаряд поражает цель. Если не определено иначе, когда заклинание брошено, эффекты заклинания исходят вперед от точки удара наконечника.

Снаряды, затронутые этим заклинанием, должны быть выпущены за один ход после того, как они были заколдованы, и они не будут содержать чары долее, чем час. Так как снаряды специально не подготовлены, чтобы быть очарованными дольше, заклинания имеют тенденцию рассеиваться со временем.

Заклинания, брошенные на снарядах, должны быть отдельными от тех, которые заклинатель запомнил на этот день. Например, если колдунья запомнила *кондуит* и один *огненный шар (fireball)*, она может наложить *огненный шар* только на одну из своих стрел, но не на все пять.

Наложенные заклинания вызываются, когда наконечник ударяет в что-либо, будь то цель, земля, дерево, камень или что-то подобное. Это хорошо для веерных атак, типа *огненного шара*, хотя не хорошо для заклинания типа *огненные руки (burning hands)* или *электрошок (shocking grasp)*.

Целям позволяются нормальные спасброски против этих заклинаний, как будто волшебник тут же применил это заклинание. Однако, если снаряд несет заколдованную стрелу вне обычного диапазона заклинания, волшебник не имеет больше контроля над заклинанием.

Например, заклинания *паутина* (*web)* и *дверь между измерениями* требует чтобы заклинатель управлял заклинанием, а заклинатели не могут сделать этого, если диапазон их заклинания не достигает их. Если эти волшебники не делают необходимых вычислений перед активированием заклинания в снаряде, эти заклинания обычно не работают. Если заклинатель желает сделать так, прекрасно, но тогда ему следует поверить в способность того, кто стреляет из лука, ибо лучник должен сделать успешный бросок Силы Атаки против АС 6 (включая модификаторы для диапазона), чтобы поразить область.

Время Активирования не включает Время Активирования запомненных заклинаний. Материальный компонент – медный провод, искривленный в форме стрелы.

Поиск цели (Enchantment, Invocation)

Уровень: Маг или Жрец 2
Диапазон: 100 ярды
Компоненты: V, S
Продолжительность: 1 ход
Время Активирования: 2
Область поражения: 1 снаряд/3 уровня заклинателя, до максимума пять
Инстинктивная защита: Нет

Заклинание стремление берет нормальные законы инерции и гравитации, и затем искажает их слегка так, как требуется заклинателю.

Заклинатель может заколдовать множество обычных, незаколдованных снарядов не больше, чем охотничье копье, количество которых равняться трети от его уровня, до максимум пяти снарядов. Когда они заколдованы, заклинатель может или использовать их, или раздать товарищам.
Когда снаряды выпущены или кинуты в цели, снаряды безошибочно находят цель. Они не поразят ничего иного, только эту цель. Снаряды могут завернуть за угол, если цель была видима, когда было брошено заклинание, но снаряды не могут проходить через жесткие преграды. Например, если цель закрывает дверь,

снаряды попадают в дверь и не могут быть устранены, пока постепенно не пройдет действие заклинание.

Нормальный диапазон может быть продлен до расстояния до существа, пока противник использует только обычные методы побега. Если цель использует заклинания *сдвиг изменения (plane shift)*, *телепорт (teleport), мерцание* (*blink)*, или некоторые другие средства мгновенного перемещения, снаряд может попасть в цель. Это падает на землю, бесполезная.

Это заклинание – не автоматическая гарантия успеха. Скорее оно гарантирует, что лучники и пращники, при стрельбе по рукопашной схватке, случайно не заденут тех, кто находятся на их стороне. Это заклинание особенно полезно для сражений или выстрелов в узких коридорах. Если персона, выпускающая стрелу или пулю, может видеть цель, она может стрелять с нормальным повреждением без опасения ранить товарищей.

Волшебные изделия

Большинство волшебных изделий, внесенных в список в этой главе, редки и их нельзя найти лежащими повсюду в большом количестве. Вместо этого, они могут быть включены в кампанию (предпочтительно с эльфийским подтекстом), чтобы удовлетворить цели ДМа. Эти предметы никогда не должны быть только случайными сокровищами. Если они собираются использоваться в кампании, должна определенно быть причина для их использования.

Мечи и Доспехи

Будучи относительно мирным народом, эльфы обладают огромным знанием войны и правил ее ведения. Но даже на войне эльфы находят возможность быть эстетами — как доказано ошеломляющей красотой их вооружения и защиты.

Эльфийские мечи часто легендарны, особенно произведенные мастерами ранних тысячелетий. Они были созданы первоначально для борьбы против титанических существ древности, существ, которых можно было убить только в том случае, если мощная магия была наложена на клинок и доспех, сообщая им могущественную защиту.

Из-за угрозы, которую эти существа представляли для мира, эльфийские мастера ответили на призыв, создавая артефакты чудесной силы. Даже при том, что монстры, ради уничтожения которых они были созданы, давно покинули мир, сами клинки, по слухам, пережили многие века. Даже теперь некоторые находят дорогу в руки людей.

Некоторые расы распространили слух, что, из-за высшего эльфийского мастерства, эти клинки продолжают *возрастать* в энергии все века, а не уменьшаться, как многие волшебные предметы. Если это действительно так, то оружие от давней Войны эльфов с тех пор стало оружием устрашающей мощи. В правых руках такое оружие могло бы творить удивительно добрые дела. А в неправых?... Несказанное опустошение.

Шлемы Доблести (Helms of Valor)

Этот предмет кажется обычным эльфийским крылатым шлемом, но излучает *очарование/обаяние*, если на нем используется заклинание *обнаружения магии*. Первоначально вдохновленный теми предводителями, кто шел неустрашимо

через залпы вражеского обстрела, *шлем доблести* позволяет владельцу игнорировать метательную стрельбу. Однако, чтобы делать это, носящие эти шлемы должны иметь безусловную веру в себя и в свой *шлем*.

Когда владелец впервые пробует использовать особенный *шлем*, он или она должна сделать успешную проверку Мудрости к приспособлению к нему. В случае неудачи *шлем* не будет действовать, пока величина Мудрости индивидуума не изменится или в лучшую, или в худшую сторону (таким образом позволяется новая проверка).

Владелец, который делает успешную проверку Мудрости, может попытаться использовать свойства шлема. Следующий раз, когда кто-либо успешно нападает на владельца с метательным оружием, он или она может сделать другую проверку Мудрости, чтобы избежать повреждения, кроме 1 единицы, независимо от обычного повреждение снаряда.

Если эта вторая проверка Мудрости терпит неудачу, носящий переносит *максимум* повреждения, которое может причинять снаряд. Эта проверка делается для каждого снаряда, выпущенного во владельца в течение этого боя, и модификаторы, внесенные в список ниже, не применяются до следующего боя.

Если эта вторая проверка Мудрости успешна, владелец получает +1 к проверке Мудрости на следующий бой. Обратите внимание: *Это относится только к следующему бою, в котором враги пытаются ранить носящего шлем.* Шлем не работает во время спарринга или тренировки. Владелец, который проваливает проверку Мудрости, платит штраф -1 в следующие три боя, в то время как он или она снова учится верить в свойства шлема. Независимо от того, как часто владелец преуспевает в проверке Мудрости, премия никогда не может превышать 19; бросок 20 – всегда неудача.

Шлемы доблести не обеспечивают никакой защиты против холодного оружия (хотя метательные кинжалы, топоры и другие кидаемые холодные оружия считаются метательным оружием), и при этом они не дают никакой защиты против заклинаний типа волшебного снаряда. Волшебные снаряды, включая заколдованные стрелы, влияют на проверку Мудрости при -1 на +1 очарования.

Шлем используется воинами, жрецами и психониками. Как со всеми шлемами, его не используют ни волшебники, ни воры, которые желают применять свои способности.

Стрелы (Заколдованные)

В течение неисчислимых столетий эльфы использовали или модифицировали различные жреческие и магические заклинания для использования со стрелами — заклинания, для которых они нашли весьма интересные альтернативные применения. Накладывая простое заклинание на стрелу, они способны значительно увеличить диапазон этого заклинания, эффективность и продуктивность. Это не касается не только заклинания *кондуит*; это заклинания, которые могут быть созданы на самих стрелах.

Действительно, любой тип заклинания, которое требует специальной фокусировки, может быть брошен на стрелу, чтобы перенести заклинание на большое расстояние. Постоянные заклинания сделают эти стрелы намного лучшими, но это не всегда выполнимо.

Хотя такие заколдованные стрелы, главным образом, не являются постоянными волшебными предметами, они включены сюда, чтобы дать

некоторые дополнительные идеи игрокам, которые бы они захотели попробовать. Некоторые примеры заколдованных стрел следующее:

- **Отвращение /Привлечение (Avoidance/Attraction)**. Это заклинание волшебника 5-го уровня, особенно когда используется обратная версия, *привлечение (attraction)*. *Стрелы с привлечением*, если они попадают, не могут быть удалены из тела жертвы, пока на жертву не брошено *рассеять магию*. Тем временем, стрела начинает гноиться в ране, распространяя инфекцию и приводя даже к смерти неудачника.
- **Тьма или Свет (Darkness or Light).** Это одни из самых долговременных и используемых из заколдованных стрел. Если на древко стрелы кинуто заклинание *непрерывный свет* или *непрерывная тьма*, тогда это может использоваться для ослепления врага или яркой вспышкой, или темнотой. Эти стрелы обычны среди эльфийских разведчиков, которые носят их вложенными в ножны до тех пор, пока не используют.
- **Огненные Семена (Fire Seeds).** Подобно стреле с *огненной ловушкой* (ниже), эта требует специального полого глиняного наконечника, где помещаются огненные семена. Когда стрела ударяет в цель, семена взрываются, причиняя 2d8 единиц повреждения всем в пределах 10 футов. Если стрела действительно поражает кого-то, эта персона получает 1d4 единицы повреждения, также как 2d8 единицы от *огненного семени*; жертва даже не имеет инстинктивную защиту, чтобы получить только половину повреждения.
- **Огненная Ловушка (Fire Trap)**. Используя заклинание *огненная ловушка* на маленькой и хрупкой коробочке, а затем начиняя эту коробочку изнутри специальным, хрупким наконечником стрелы, эльфийский жрец может создавать эффективную огненную стрелу. Теоретически, когда стрела поражает достаточно устойчивые цели (что-нибудь тяжелее, чем вода), то вызывает заклинание, охватывающее цель внезапным пламенем. В игровых терминах, наконечник и коробочка должны сделать единственную инстинктивную защиту против сокрушительного удара (как глиняная посуда), чтобы сдетонировать *огненную ловушку*. Иначе, стрела не взрывается, хотя она могла бы, возможно, использоваться еще раз лучником.

  Повреждение, причиненное этой стрелой – 1d4+1 плюс переменное повреждение, вызванное огненной ловушкой. Даже если стрела пропускает цель, она все равно создаст пожар в области, если лопается наконечник.

Стрелы (Волшебные)

Безусловно наиболее обычные из волшебного эльфийского оружия, волшебные стрелы все еще довольно редки в кампаниях. Мастерство эльфийских волшебных стрел таково, что снаряды не всегда разрушаются, когда поражают цель. Кроме того, если они пропускают цель, то ломаются только в 25% случаев. Если волшебная эльфийская стрела поражает цель, то будет сломана в 75% случаев. Иначе, ее можно использовать неоднократно, пока она наконец не сломается.

Древние эльфийские стрельники создали некоторые удивительные комбинации следующих стрел, но они чрезвычайно редки. Легенды сообщают о *древесных стрелах поиска (wooden arrow of seeking)* и о редчайших из всего — *древесных стрелах поиска и увеличенного радиуса действия*. Если их находят, они сделают владельца самым счастливым.

Некоторые примеры эльфийских волшебных стрел следующее:

- **Стрела Увеличенного Радиуса Действия (Arrow of Extended Range)**. Есть три вида этой стрелы, которые позволяют пользователю удваивать, утраивать или даже учетверять обычный радиус действия любого типа луков. Первый вид, который позволяет удваивать радиус, встречается приблизительно в 60% случаев. Вид с тройным радиусом найден приблизительно в 30% случаев, а стрелы с учетверенным диапазоном – только в 10%.

Хотя эти стрелы не имеют премии нападения, они эффективны против существ, иммунных к всему оружию, кроме волшебного (до +1). Кроме того, эти стрелы отменяют нормальные модификаторы радиуса действия используемого лука, используя вместо этого измененный, умноженный радиус для расчета модификаторов.

Эти стрелы обычно в связках по 2d10.

- **Стрела Поиска (Arrow of Seeking)**. Это – более мощная версия стрелы, напитанная заклинанием *поиска*. Она не только огибает углы, преследуя добычу, она также получает премию +2 к повреждению. Эти стрелы обычно найдены в пачках по 1d10, хотя иногда и 2d8.
- **Древесная Стрела (Wooden Arrow)**. Это полностью органическая стрела. Сделанная полностью из дерева и украшенная резными рунами, она кажется не более чем новшеством или, возможно, каракулями резчика по дереву. В действительности же, эта стрела – наиболее опасное оружие, и она излучает сильную магию очарования.

Это оружие полностью игнорирует всю неорганическую броню. Таким образом, металлический доспех не имеет никакой защиты против этого снаряда, в то время как кожа, шкура и чешуйчатый доспех, сделанный от шкуры существа, дает обычную премию. Проклепанная кожа защищает только как кожаный доспех.

Ношение металлического доспеха рассматривается как AC 10 против этой стрелы. Волшебная защита все еще используется; таким образом, *латы +4* были бы против деревянной стрелы только AC 6, хотя обычно AC 6.

Эти стрелы никогда не могут быть в связках. Найти можно только одну стрелу. Кроме того, *деревянная стрела* – исключение из эльфийских стрел, она будет *всегда* ломаться, когда выпущена, независимо от того, поразит ли она цель. Дерево, необходимое для очарования, таково, что оно не может функционировать по другому.

Искусственные Конечности

С такой невероятно долгой продолжительностью жизни эльфы почти больше всего боятся одной вещи – что их покалечат. Даже некоторые магии не достаточно сильны, чтобы восстановить конечности тем, кто потерял руку или ногу в результате несчастного случая или других несчастий. Таким образом, сухопутные эльфы, как дроу, воспитывают множество мастеров, которые работают, пытаясь заменить потерянные члены. Имеются очень мало эльфов, кто постиг эту экстраординарную технологию, ибо создание искусственных членов происходит без использования магии. Большинство эльфов не понимает изобретение или даже желание создать кое-что по сути не-волшебное, но существование этих конечностей доказывает, что некоторые делают это, и делают так очень хорошо.

Однако искусственные конечности исключительно редки. Так как они должны быть индивидуальными и их создание часто требует годов, они обычно

не валяются в подземельях. Более вероятно, что они могут быть обнаружены на скелетах эльфийских воинов, или в тех местах, где когда-то пали воины-эльфы. Независимо от того, обратились ли их скелеты в прах за века, их волшебные конечности остаются.

При громадной (и дорогой) переделке эти устройства могут работать так, что они подойдут к другим расам, которые потеряли конечности. Аналогично этому, если РС может так или иначе убедить эльфов, что было бы в их интересе выковать конечность для РС, тогда он или она могли бы получать ее. Иначе, возможности обнаружения этого предмета практически нулевая.

Сделанные из мифрила или из особенно крепкого сплава, искусственные конечности могут повторять почти любое действие естественной конечности из "плоти и крови". Они, однако, более универсальны, поскольку могут быть оснащенные специальными насадками, которые позволяют их владельцу выполнять бесчисленные функции.

Искусственные ноги, например, могли бы пальцы ног заменять на шипы для более легкого лазания по скалам или использования их как секретное оружие в бою. Пальцы рук могут быть заменены разнообразными инструментами и отмычками для замков, или они могут комбинироваться, чтобы сформировать один единственный, смертельный клинок. Возможности ограничены только воображением мастера и персонажа, здравым смыслом и действенностью разработанного устройства. Наконец, если оно сделано особенно замечательно, то на него могут быть наложены чары.

В то время как почти любая конечность может быть при необходимости заменена, эльфы еще не способны создавать никакие внутренние органы. Однако, они могут восстановить персону, если его или ее наиболее важные части целы.

Чтобы РС не думали, что данное им с помощью такой технологии тело было бы неплохой идеей, позвольте им рассмотреть следующие недостатки: Во-первых, персонаж *должен* быть эльфом, ибо эльфы не окажут эту услугу никому, кроме эльфов. Во вторых, эльфы не почитают и не уважают тех, кто потерял много конечностей. Их генералы и представители Воинских Домов могут носить до двух искусственных конечностей без позора; любое повреждение кроме этих, должен, по эльфийскому мнению, быть некомпетентным. Плохая работа такой персоны и явная глупость очевидно привела к тому состоянию, и эта персона не получает никакого уважения со стороны эльфов. Таких индивидуумов явно избегают, ибо просто их присутствие считается неудачей.

Наконец, и возможно наиболее важно, эльфы не гордятся своими шрамами, как это часто делают представители меньших рас. Эльфы, у которых эти конечности, стараются скрыть их, поскольку они стыдятся того, что их жизнь пошла не по эльфийскому пути. Эти индивидуумы носят длинные перчатки, плотные туники или длинные штаны, чтобы скрыть, что их тела не совершенны.

Те, чьи тела были полностью изменены, идут даже еще дальше, чтобы скрыть свои изменения. Их тела стали чем-то неестественным, так что хваленая эльфийская связь с землей кажется насмешкой над путем, которым они однажды шли. Действительно, большинство эльфов слишком гордые, чтобы позволить себе быть “заспиртованными” таким способом, предпочитая вместо этого то, что они чувствуют как святость смерти.

Это не должно означать, что эльфы наотрез отказываются от этих конечностей. Искусственные члены – это удобно, это последнее прибежище, когда регенерация и другие естественные методы замены уже не помогают.

Ради баланса игры, потенциал повреждения этих конечностей не должен превышать 1d6, плюс премии Силы. Хотя другие типы характеристик могли бы быть слегка увеличены (типа способности вора Взламывать Замки), эти премии не должны превышать +10%. Игрок и ДМ должны иметь в виду, что хорошие инструменты не заменят яркого таланта, квалификации и опыта.

Глава 13: Эльфийские Кампании

Скрытая в покрытом листвой подлеске, Гаранахил и пять ее товарищей наблюдали, как орки валили еще одно дерево дриады. Крик агонии дриады горько звучал в их ушах.

Орки были поглощены уничтожением этой земли деревьев и зелени. Это был дом десятка дриад, который они разрушили на этой неделе; орки свирепо смеялись, не заботясь о тех, кто мог слышать их. Кто напал бы на тридцать орков?

Эльфы медленно погибали под орочьим ботинком. Их было слишком мало и они были слишком далеко друг от друга, чтобы соперничать с быстро размножающимися орками. Нападения типа этого были теперь обычны. Гаранахил и ее товарищи был всем, что осталось от деревни из более чем 50 эльфов.

Когда дерево рухнуло на землю, Гаранахил заскрипела зубами в гневе. Они совершали набеги на орков в течение нескольких дней, выпуская стрелы в отставших и перерезая глотки тех немногие, кто блуждали слишком далеко от стоянки. Теперь эльфы были без стрел, и не было поблизости деревьев подходящего качества. Если крошечная группа остановится, чтобы сделать больше, они конечно потеряют остальных орков на открытом пространстве меньше чем за день пути.

Ответ был прост для взбешенных эльфов. Они следовали за орками остальную часть дня, планируя поймать гуманоидов, когда они наименее ожидают нападения. Отряд эльфов подоспел часом позже, когда орки нашли другое дерево дриады и убили дриаду прежде, чем она смогла защититься. Неспособные содержать свой гнев, эльфы обрушились в атаке.

Сражение было краткое, но жестокое. Эльфы уничтожили всех, кроме четырех орков, прежде чем в последний раз они вдохнули осенний воздух. Гаранахил упала рядом с телом дриады.

Тогда кровь Гаранахил смешалась с кровью дриады и впиталась в землю. Их кровь напоила дерево безумным отчаянием, и внезапный древний стон послышался из земли и в воздухе. Звук выдранных корней заполнил лес, когда дерево оторвало тяжелый ствол от земли и переместилось. Оставшиеся орки стояли, преисполненные страхом, неспособные двигаться. Гаранахил Энт немедленно сокрушила орков и отправилась на поиск остальных.

Эта глава - для Ведущих, которые планируют эльфийские кампании. Будь эти кампании полностью эльфийскими, главным образом эльфийскими или даже только основанными вокруг эльфов, эта глава должна дать Мастеру несколько идей по созданию сценария.

Во-первых, ДМ должен помнить о важности истории мира. Что это? Почему? Что привело к тому, что стало так? Как эльфы взаимодействуют с другими расами мира, если другие расы есть? Если нет, то почему? Что случилось с ними?

Затем ДМ должен остановиться на типе кампании, которую он или она будет вести. В конце концов, не все кампании - стандартные приключенческие сценарии. Некоторые концентрируются на политической интриге, в то время как другие сосредотачиваются чисто на бое. Одни полагаются на решение проблем, в то время как другие сосредотачиваются на эпических поисках вместо ползанья по простым подземельям.

Ведущий может объединить все их или может вести один единственный тип. Важно, тем не менее, чтобы ДМ остановился на типе кампании, который он или она собирается вести. Это определит многое из того, что последует в будущем.

Мир

Во-первых, ДМ должен создать мир, в котором должна играть кампания. Его географию, его моря и его тайны – все то, что нужно принять во внимание. Как был создан мир? Был ли он выткан из самой ткани действительности богами, или это просто капля, выкинутая из основной материи? Возможно, это комбинация двух способов, где рождение мира породило богов.

Что бы ни было причиной создания, оно сформировало события, которые станут историей планеты и, возможно, произвели некоторые из наиболее важных артефактов. Это жизненно важно для Мастера, создать правдоподобную историю творения мира. Для увеличения интереса ДМ может создать основные религии и расы мира, не согласные со своим происхождением, что ведет к обширным междоусобным конфликтам, которые еще больше формируют лицо мира.

История

Теперь, когда мир создан, Мастер должен создать всемирную историю. Какие важные события произошли в прошлом, и что причина им? Самое важное, где место эльфам в этой картине?

Возможно они были созданы, как рассказывает История Сотворения в Первой Главе, от крови Кореллона Ларетиана, когда он боролся против злого орочьего бога Груумша. Возможно, эльфы просто появились в мире и стали истинными детьми земли. Что бы то ни было правдой, Мастер должен объяснить существование эльфов и как они стали такими как есть и где они теперь.

Расы Мира

Затем Ведущий должен решить, откуда появились разные другие расы, порядок, в котором они были рождены, где они были рождены, куда они переселились и что они делали. Здесь полезна хронологическая таблица, поскольку ведущий должен создать историю каждой расы, значительные достижения и войны. Что они изобрели? Были ли какие-то трагедии в их прошлом, которые они как раса хранили в секрете в позоре или горе?

Какова роль эльфов в этом мире? Имеется ли различие между эльфами этой кампании и стандартных эльфов игры AD&D®? Если так, то что это за различия? Возможно, эти эльфы более высокие, или низкие или более долгоживущие или имеют некие важные отличия, которые делают их совершенно другими. Хотя не обязательно, чтобы каждая эльфийская раса отличалась от мира к миру, это добавляет игре “изюминку” и может поэтому увеличивать общее удовольствие.

Более важно, какая раса является доминирующей в мире? Какие эльфийские персонажи наиболее вероятны? Какова их вера? Боги будут играть некоторую роль в этом, но если они не важны эльфам, то их божественное влияние очень уменьшается. Также, ДМ просто *должен* определить то, каковы все цивилизации в мире и какая является величайшей.

Возможные Конфликты

В стандартной игровой кампании AD&D® различные расы не всегда живут в мире. Действительно, обстоятельства в фэнтезийных мирах обычно таковы, что там почти всегда идет война по крайней мере между двумя группами, а чаще сторон гораздо больше. Возможности и разновидности гнева, прорывающегося в вооруженных конфликтах между различными группами, почти бесконечны.

Имеются несколько конфликтов, которые немедленно рождаются в умах вовлеченных эльфов. Существует столь много философских и физических различий между эльфами и другими расами, что конфликт кажется почти предопределенным. Не все их требуется использовать в кампании, и, конечно, не большинство из них. Однако, такие конфликты добавляют остроты кампании или, по крайней мере, обеспечивают интересные развлечения для игроков.

Например, в сценарии эльф против эльфа игроки могли бы взять роль персонажей в закате времен, перед великой Войной Эльфов, ища предотвратить катастрофу обособления дроу. Как альтернатива, они могли бы играть более современных эльфов, пробуя объединить все расы мира, несмотря на чрезвычайное упорство серых эльфов.

Герои могли бы также быть вовлечены в одно из самых больших соперничеств в фэнтези: антагонизм дварф / эльф. Хотя верно, что обе стороны служат делу добра, их радикально отличные представления о жизни часто ведут к серьезным, иногда жестоким разногласиям. При выборе этого шага, две расы могли бы так презирать друг друга за их философию, что сталкивались бы регулярно.

Имеется также возможность спора эльфов с людьми. Предположите, что люди начали уничтожать эльфийские леса и убивать встречных эльфов. Эльфы, уставшие от беспричинного уничтожения, на продолжении которого настаивают люди, наконец, решают нанести ответный удар. Эльфы начинают убивать своенравных людей, и люди принимают ответные меры, снося эльфийские деревни. Эскалация продолжается и герои могут или принять участие в войне сами, или попытаться внушить некоторые мысли их лидерам.

Есть также сценарий, где эльфы – против всех. Из-за естественной эльфийской склонности к высокомерию они неосторожно настроили всех против себя. Это – кампания борьбы, где Герои должны попытаться умиротворять все стороны, прежде чем целые цивилизации будут уничтожены лавиной войны.

Наконец, есть старый конфликт эльф против орка. Хотя они суть наследственные враги в игре AD&D, имеются способы сделать конфликт более интересным. В конце концов, не все орки - зловонные существа, живущие в пещерах. Орки могли бы иметь шумную культуру зла и извращения, прямо рядом с эльфийским раем лесной красоты. Естественно, орки хотели бы разграбить эту красоту, не говоря уже о захвате рабов и жертв для своих богов. Сначала две стороны придерживаются партизанской тактики, не желая переходить к полномасштабной войне. Тем временем, герои могли бы иметь незавидную задачу разведать орочьи поселения, чтобы освободить своих захваченных товарищей.

Естественно, возможности для приключений и переживаний почти бесконечны. Они ограничены только воображением Мастера и игроков.

Миры Кампаний

Большинство кампаний, изданных AD&D, имеет довольно сбалансированную смесь различных рас, хотя они обычно позволяют людям преобладать чаще, чем любой другой расе. Так как люди имеют наибольшую напористость и амбиция среди всех принятых гуманоидных рас, вполне естественно, что их энергия всегда принимается во внимание при рассмотрении вопроса, кто управляет миром.

Однако, возможно создать мир кампании, где люди – *не* доминирующая раса. Далее следует схема возможностей для господства других рас и как такие изменения повлияли бы на жизни эльфов в этих мирах.

Эльфийская Кампания

В этом мире эльфы – явно доминирующая раса. Их всемирная цивилизация контролирует те части света, которые эльфы находят привлекательными. Раса довольно изолированная, предпочитает позволить остальной части мира двигаться своим курсом, чем вмешиваться любым способом... обычно. Если кое-что происходит, что разрушает нормальный поток жизни, эльфы, конечно, быстро вмешаются, чтобы убедиться, что это не станет слишком большой проблемой.

У большинства эльфов здесь мало контактов с другими расами, потому что их разведчики и пограничники держат другие расы вдали от святая святых эльфов. Эльфы очень немногим позволят пересечь границы эльфийских земель, но обычно только приглашенным гостям позволяют войти. Пограничная система очень хорошо налажена, мало какое живое или неживое существо может пройти незамеченным.

Так как они не беспокоятся о грозящей силе других рас, эльфы этого мира проводят довольно много времени в магических исследованиях; магическая составляющая мира очень велика. Большинство эльфийской цивилизации стали очень похожи на серых эльфов, хотя их нетерпимость к другим не достигла таких размеров.

Действительно, эльфы мало удивлены проделками других рас, и они любят наблюдать быстрые подъемы и падения других. Эльфы привыкли жить в комфорте (если не в настоящей роскоши) в этом мире и согласились бы на приключение только, чтобы ощутить волнение или подавить налеты других рас. Большинство поисков было бы по природе эпическими приключениями, ибо нет

просто ничего иного, что пробудило бы эльфов интерес достаточно сильно, чтобы принять участие.

Отрезок времени этого мира кампании был бы вероятно близок времени сотворения, прежде, чем люди слишком расплодились. Если нет, то тогда это было бы, вероятно, после некоей международной войны, когда население других рас было сведено на нет, в то время как эльфы отразили самую плохую из катастроф в своих лесах и остались в живых.

Эти эльфы вполне могли бы считать, что люди – такая же угроза, как и орки; обе расы плодовиты и экспансионистские, и обе с готовностью вторгаются в эльфийские земли. В то время как эльфы не ненавидят ни одну из этих рас, они будут охотиться на них, чтобы удержать их вдали от эльфийских земель.

Человеческая Кампания

В этом мире, из-за человеческой склонности к быстрому размножению и экспансионистским тенденциям, однажды могущественная эльфийская цивилизация пришла в упадок. Эльфы отказались от своих легендарных домов в сердце потомственных лесов, ища убежище в землях, незатронутых человеческой инфекцией. Хотя эльфы не ненавидят людей за это, они жалеют их за их полное неприятие сил природы и за их краткие жизни.

Эльфы здесь или в основном ушли от мира, или установили безопасные цитадели прошлого, куда никакие другие расы не могут попасть. В то время как их нетерпимость не более, чем обычна, они не допускают посторонних в свои страны, которыми они считают нетронутыми. Короче говоря, эльфы этого мира подобны обычным лесным эльфам, хотя могут иметься исключения (как всегда).

Кампания Дварфов

В этом примере мира эльфы почти истреблены орками и их гуманоидными союзниками. Они хорошо сражались, яростно боролись и почти оттеснили орков назад. В конце, однако, большое число орочьих орд навлекли беду на эльфов.

Однако, эльфийское сопротивление сумело серьезно ослаблять злых гуманоидов, делая их легкой жертвой для карликов с гор, которые наконец прошли немного слишком поздно, чтобы помочь эльфам. Однако, они прогнали последнюю из орочьих орд из эльфийского леса и предложили помощь, чтобы помочь эльфам восстановить их города.

Хотя эльфы приняли щедрое предложение дварфов, они остались подозрительными к расчету времени карликов. Когда карлики начали вырубку леса, уничтожая те самые деревья, что эльфы когда-то защищали от орочьих банд, они чувствовали, что их самые плохие подозрения относительно карликов оправдались. Эти эльфы смотрели в потрясении, как карлики разбогатели на деревьях, живя в роскоши, оплаченной кровью эльфов.

Были другие эльфы среди тех, кто пережил Битву в Лесах. Те, кто был в странствиях или торговал, возвращались теперь домой, чтобы найти опустошенные леса и карликов, валящих оставшиеся, невзирая на священные и ценимые эльфами места.

Эльфы объединились и поклялись, что не успокоятся, пока они отомстят карликам за их чудовищное дело.

Эти эльфы начали изводить лесорубов дварфов, обстреливать негодяев и разрушать карликовую торговлю в общем. Дварфы приняли ответные меры

против этих "неблагодарных эльфов", увеличивая свои усилия по заготовке леса и убивая изменников-эльфов, которые убивали дорогих карликов. Они также окружили немногих остающихся в деревнях эльфов и заперли их в хорошо охраняемых лагерях, используя угрозу насилия против невинных младенцев как бессердечное средство подавления действий эльфийских повстанцев.

Герои имеют возможность попытаться обнаружить, кто был ответственен за задержку в марше армии карликов и кто, в конечном счете, ответственен за насилие лесов. Так как дварфы – по существу добрые существа, должна иметься некоторая тайна и интрига, вовлеченная в эту кампанию, также как ожидаемая тотальная война против репрессивных сил карликов.

Возможно, ошибка находится в системе сообщений, которая существует между цивилизациями эльфов и дварфов, или, возможно, дело в коррумпированном генерале карликов, получившего взятку от вкрадчивого вымогателя, чтобы начать марш армии так поздно. Если герои раскроют тайну запоздалого прибытия армии и сумеют восстанавливать отношения между эльфами и дварфами, у них все равно будет по горло хлопот с возрождением прежней славы эльфийской расы. Глядя на разрушенную годами боев культуру, можно понять, что это не легкая задача.

В этом мире, вероятно, или нет людей (тогда они еще не вошли в силу), или здесь очень мало людей (возможно, их влияние уже ослабело). Оставшиеся люди могли бы быть или на стороне карликов, на стороне эльфов, или сами балансировать на грани исчезновения. Какова бы ни была их роль, они будут нуждаться в некотором ясно определенном отношении к эльфам.

Это, конечно, не единственный сценарий, в который можно было бы сыграть в этом мире. Дварфы могли бы просто быть доминирующей расой, потому что мир расположен так, что каждый лес окружен горами. Карлики, таким образом, сдерживают эльфийское население от слишком быстрого роста, хотя они не могут полностью осознавать этот факт. Независимо от обстоятельств, эльфы, вероятно, обижены, что карлики процветают, в то время как эльфы страдают. Хотя они не обязательно будут держать злобу на дварфов, они, конечно, не свернут со своего пути ради дружбы с коротышками.

Кампания в Мире Зла

В этой кампании силы зла так или иначе взяли под свой контроль мир. В результате, силы добра были загнаны под землю. Злые, которыми могли бы быть орки или другие гуманоиды, возможно, доминировали с самого начала всемирной истории, или они, быть может, захватили власть только недавно, лет двадцать назад, возможно при помощи некоторого мощного волшебного артефакта.

Герои играют эльфийских персонажей из Диких Земель, где содержат добрый народ. Их работа, естественно, - перетянуть чаши весов в сторону добра. Они охотятся за путешественниками и сражаются с героями орков. В конечном счете они предпринимают охватывающие землю поиски, ища силу, которая позволит их народу свергнуть зверский режим орочьей империи.

Тональность кампании, естественно, довольно темная. Ситуация могла бы первоначально казаться несколько безнадежной, поскольку орки рождают тот вид авантюристов, который игроки привыкли отыгрывать сами. Но в этой кампании игроки видят то, что орки и гоблины обычно испытывают в других

мирах — то есть когда PC преследуют *их* в поиске приключений. Это должно дать игрокам лучший взгляд на приключения и результаты их походов по землям гуманоидов.

Интересная разновидность этой темы было бы возвращение эльфов и людей в Диких Землях к примитивному животному состоянию, в то время как орки и их союзники процветают в городах. Следовательно, орки становятся все более цивилизованными, познавая ценность сотрудничества, в то время как люди и эльфы начинают превращаться в злых дикарей, сражаясь между собой только за свою собственную личную выгоду.

Кампания в Водном Мире

Не все кампании должны проходить на суше. Поскольку у сухопутных эльфов есть водные родственники, им легче, чем всем остальным, получить сердечный прием под водой и опору. Игрокам не обязательно играть сухопутных эльфов, поскольку они имеют возможность играть за водных эльфов.

Есть по крайней мере две жизнеспособных возможности для подводной кампании. В одном случае, игроки берут сторону наземных эльфов, которые спустились под воду, чтобы сразиться с угрозой верхнему миру. Пока они находятся там, они могут учиться понимать подводные страны и сражаться с существами, которые угрожают их союзникам, водным эльфам. Если или когда они уничтожают угрозу миру верхнему, они имеют возможность остаться под водой с водными эльфами или возвратиться к своим освещенным солнцем землям.

Во второй кампании персонажи играют самих водных эльфов, давая им большую мобильность под водой. Эта кампания, естественно, имеет мало шансов перехода на места вне границ моря, но это даже хорошо. Есть достаточно неизвестности в море, чтобы игроки постоянно поражались тем, что происходит вокруг. Если Мастер включает в игру фантастических монстров, подводная жизнь станет вдвойне интересной.

Кампания Изгоев

Каждый знает, что большинство эльфов думает относительно полуэльфов. Но что они чувствуют к родителям полуэльфов, особенно тех, кто добровольно рожали своих детей? А что те эльфы, которые игнорируют немногие эльфийские законы, предпочитая идти своим собственным путем в жизни?

Есть много других возможностей для персонажей в кампании изгоев, большинство из которых были высланы из эльфийских земель. Они блуждают по миру, стремясь или искупать свои преступления, или заставить эльфийскую нацию заплатить за оскорбление.

Это хорошая кампания и для отыгрыша, и для атмосферы эпического поиска, ибо изгои будут постоянно пытаться доказать себе и царствам, которые отвергли их. Они будут всегда стремиться стать кем-то большим и лучшим, чем думают их знакомые, доказывая ли это неправильно или ища новый путь к своим фамильным домам.

Но кампания также, к сожалению, несколько ограничена, ибо есть только эти ролевые возможности игры с изгоями. Конечно, у них столько же возможностей для приключения, как у других персонажей, но их отношения обычно довольно одинаковые. Однако, кампания изгоев могла бы

использоваться, чтобы представить игрока игровой группе, персону, которая выбрала играть за полуэльфа.

Каким бы ни был мир кампании, который выбирает Мастер, он или она должны иметь в виду простую необходимость правдоподобия. Мир может быть настолько фантастическим и настолько оригинальным, как пожелает ведущий, предлагая свою работу игрокам. Это, в конце концов, то, ради чего и затеяны все эти игры.

Авариель (Крылатый Эльф)

СРЕДА ОБИТАНИЯ: климат от умеренного до субтропического, горы, леса
ВЕРОЯТНОСТЬ ВСТРЕЧИ: Малая
ОРГАНИЗАЦИЯ: Группы
ЦИКЛ АКТИВНОСТИ: Любой
ПИТАНИЕ: Всеядные
ИНТЕЛЛЕКТ: от Высокого до Супер - (14-20)
СОКРОВИЩА: N (G, S, T)
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: Нейтральный или хаотично добрый
КОЛ-ВО ПРИ ПОЯВЛЕНИИ: 5-20
КЛАСС ДОСПЕХОВ (AC): 8 (10)
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 18 (C)
HIT DICE: 1 + 1
THAC0: 19
КОЛ-ВО ПРИ НАПАДЕНИИ: 1
ПОВРЕЖДЕНИЕ / ВИД АТАКИ: оружием
ОСОБЫЙ ВИД АТАКИ: + 1 к лассо, боло или мечу, удар крылом
ОСОБЫЙ ВИД ЗАЩИТЫ: См. ниже
СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ: Ноль
РАЗМЕР: M. (5 ' + высокий)
МОРАЛЬ: Чемпион (15)
XP: 650

Авариель, или крылатые эльфы, - это редкая раса замкнутых эльфов, которые живут высоко в горах или лесах, вдали от цивилизаций. Они кажутся даже более хрупкими, чем их сухопутные братья, их черты лица даже более точеные и угловатые. Наиболее ошеломляющей особенностью авариель, однако, являются их красивые, мягкие крылья. Хотя эти крылья в основном белые, есть авариель с крыльями, чей цвет близок к черному. Крылья – их гордость и радость, и авариель, потерявшего свои крылья, очень жалеют другие авариель. Так как эльфы вообще не принимают жалость других, бескрылый авариель часто оставляет сообщество, чтобы жить в другом месте.

Глаза авариель обычно немного больше, чем у большинства эльфов, хотя того же самого цвета, что и у большинства серых и высоких эльфов. Их волосы чаще всего белые или черные, но есть многочисленные исключения. Авариель имеют тенденцию использовать дальнее зрение, когда не требуется непосредственного внимания. Они чувствуют себя как дома на открытом воздухе и встречаются вне закрытых помещений или подземелий.

Одежда авариель наиболее напоминает тоги, ибо другие типы одежды часто мешают их крыльям. Тоги и их подобия легко обматывают тела и крылья авариель.

Бой: Для тех, кто не привык к воздушному бою, авариель - сложный противник. В то время как большинство гуманоидов обычно думает во время боя в двух плоскостях, авариель думают в трех, что они и используют, усиливая разрушительный эффект.

У них невероятное зрение. У них не только есть обычное эльфийское инфразрение, в полете или на открытом воздухе они могут концентрировать свое зрение, чтобы засечь детали на расстоянии мили или скрытые в гуще леса. Они используют это невероятное восприятие как максимальное преимущество и таким образом являются превосходными разведчиками.

На расстоянии авариель кажутся в полете большими птицами. Таким образом, в то время как противники могут заметить их силуэты, они их обычно игнорируют. Это не один раз заканчивалось почти полным уничтожением вражеских сил. Так как авариель – отличные охотники, они безжалостно преследуют тех, кто бежал с поля битвы, чаще, чем не могут обнаружить и убить тех, кто может сообщить о их присутствии.

В бою авариель предпочитают использовать легкое оружие, ибо более тяжелое препятствует полету. Лассо, боло и меч - их оружие, и они получают +1 к Силе Атаки и повреждению при использовании этого оружия. Обратите внимание, что импульс от любого меча длиннее, чем длинный меч, влияет на полет. По этой причине они используют полуторные мечи и двуручные мечи только в пешем бою; они не получают +1 премию. Авариель, в отличие от других эльфов, трудно использовать обычные луки. Их крылья влияют на плавность движений, требуемую, чтобы стрелять из лука, и поэтому они не получают премию +1, как другие эльфы при использовании луков.

Сила авариель – это также их падение. Если они теряют больше чем 50% от своих хитов на повреждениях, они становятся слишком слабыми, чтобы летать и должны продолжить сражение на земле. Однако пока они не теряют 75% своих хитов, они все еще могут парить на небольшие расстояния. Они также могут подскакивать на высоту 10 футов.

Их крылья восприимчивы к огню, и они быстро сгорают, если их подожгли. Только несколько недель выздоровления восстановит их крылья до нормального состояния. Любимая тактика их врагов – запустить *огненный шар (fireball)* в середину группы высоко парящих авариель и наблюдать, как они пикируют к своей смерти. Из-за этого авариель очень подозрительны к использующим огонь магам. Воздушные эльфы никогда не будут полностью доверять этим персонам, даже если они эльфы.

Другая слабость, которую имеют авариель – клаустрофобия. Они не могут переносить закрытые места, особенно под землей. Если авариель заперты в таком месте, они должны проверять Мудрость каждый день своего заключения. Неудача приводит ко временному безумию, и авариель впадают в бешенство, бессознательное состояние или панику. Такое безумие продолжается, пока авариель не выберется на открытое пространство. Если воздушный эльф потерпел неудачу при более чем четырех проверках Мудрости, он или она становятся безумными навсегда. Это может быть вылечено только заклинанием *лечение (heal)* или *излечить болезнь (remove disease)*.

Воздушные эльфы могут нести массу, равную их собственному весу, прежде чем крылья их не выдержат. Каждая половина веса их тела, который они несут, уменьшает их класс маневренности на 1; если они несут больше, чем легкий вес, их маневренность становится Класса D.

Авариель может стать воином (не рейнджером и не паладином), магом и клириком, также как смешанной комбинацией, доступной для этих трех. Нет никаких известных случаев, когда авариель становились мошенниками. На каждую пятерку авариель в группе будет по крайней мере один воин по крайней мере 3-го уровня. На каждых 10 авариель – маг равного воину уровня. Группы из 20 имеют воина 7-го /мага 7-го уровня, предводительствующего, а также воина 6-го уровня, мага 5-го уровня и клирика 6-го уровня. Этот список также включает четыре группы из 5 и две группы из 10.

Жилище/общество: В некоторых областях авариель известны как "Аль Карак Элам", и не-эльфийские расы создали свою мифологию вокруг представлений об этих неизвестных существах. Чтобы распространить эту глупость некоторые вредные авариель вошли в контакт с людьми, выдавая себя за агентов высшей силы. Старшие авариель возражают против этого, потому что это толкает людей на их поиски, но этот запрет еще не остановил никого из молодых воздушных эльфов. Однако, когда авариель стали более обычными, случаи такой деятельности весьма сократились.

Как и другие эльфы, авариель приспособились сами и свои общины к окружающей среде. Нет никаких исключений, основанных на поле; женщины часто занимают так же много, если не больше, важных постов в сообществе авариель.

Существует два обычных типа обществ у авариель, независимо от того, какова окружающая среда. Оба типа используют аспекты эльфийского наследия, исключая другие. Однако, эти два типа обществ находятся всегда рядом друг с другом, так, что они могут легко коммуницировать.

Кажется, что многие из авариель воспитываются для боя. Многое в обществе авариель основано на воинском кодексе чести, поисках великой славы для себя и своих союзников. Их жизнь зависит от войны и сражений, и они служат своим боевым вождям. Это авариель, которых боятся гуманоидные нации, поскольку они – смертельные противники. Они мало уважают жизни других, в отличие от сухопутных эльфов; вместо этого, авариель живут ради сражений и уничтожения своих противников. Это гордый, искренний народ, и они вступают в дружеские союзы навечно с теми, кто заслужит их доверие. Хотя они мало заботятся о жизнях своих врагов, они пытаются прожить свои собственные как можно полнее.

Другая половина общества авариель мало знает о войне. Эти авариель сосредоточились главным образом на искусствах и интеллектуальных аспектах жизни. Где другой авариель высоко ценят войну и ритуал мужественности, эти авариель полагается исключительно на свои умственные и дипломатические способности. Это художники и философы, творящие просто ради радости творчества.

Отношения между двумя половинами сообщества авариель совершенно гармоничны, и они остаются в постоянной связи. Оба очень уважают других, часто обмениваясь своей молодежью в программах культурного обмена. Так как их дети часто интересуются другим аспектом их культуры, им дают шанс поучаствовать в этом некоторое время, чтобы вырос хорошо сбалансированный эльф. Странно, но после опыта другой стороны жизни в течение нескольких десятилетий, большинство авариель стремится вернуться к своим родным домам и вести жизнь, для которых они были рождены.

Конечно, существует больше, чем только эти два общества авариель; эти – только самые типичные. Имеются другие, более сбалансированные между полюсами их обществ, другие, которые более гармоничны. Однако нет ни одного, кажется, кто процветает так же хорошо, как комбинация воинов/мыслителей. Эти два так или иначе достигли гармонии, которая делает их цивилизации более великими, чем другие. Творческие и деструктивные импульсы, соединясь, делают авариель грозными противниками.

Авариель – особо религиозная секта эльфов, хотя они не фанатики. Они поклоняются Аердри Фаениа (Aerdrie Faenya), эльфийской богине воздуха и погоды, почти все. Они полагают, что это благодаря ее вмешательству они вообще живут, и они оказывают ей соответствующее почтение. Они также полагают, что она больше участвует в их жизнях, чем другие боги эльфов. Должно поклоняться ей, что воин авариель не будет очарован другими обычаями и, таким образом, останется в сердце эльфом.

Оружие, созданное авариель, обычно из стекла или обсидиана. Открытые цеха, используемые другими расами для ковки металла, могут опалить их перья; авариель обычно избегают их. Таким образом, они используют печи, чтобы выдувать стекло в действенное, прочное оружие. Стеклодувы авариель - большие мастера. Любое металлическое оружие, которое имеет при себе авариель – результат торговли с другими расами или другими эльфами. Стеклянное оружие, разработанное авариель, может иногда ломаться в бою. (При естественном броске 1, кидайте 1d6; оружие разрушается при 1-3.)

Экология: Никто не знает, являются ли авариель естественным ответвлением эльфийского рода или результатом мощной магии. Есть те, кто утверждают, что авариель – самые исконные эльфы и что другие эльфы деградировали от этого высшего состояния. Большинство, однако, утверждает, что авариель – это результат действия магии, которая объединила эльфов с их любимыми гигантскими орлами. Немногие думают, что авариель – просто такие же эльфы, на которых постоянно наложено заклинание *крылья полета (wings of flying)*.

Авариель сохраняют контакт с другими эльфами, но крылатые эльфы склонны быть несколько выше мирских дел. Ничто не касается их слишком уж сильно, если не посягает на них. Они обычно пытаются избежать контакта с другими расами, несмотря на тот факт, что некоторые настаивают на том, чтобы посмотреть мир.

Авариель не откладывают яйца, вопреки общему мнению. Однако, как у птиц, у них полые кости, что делает их более хрупкими, чем типичные эльфы. Это цена, которую они платят за свои крылья, без полых костей они не смогли бы летать. Даже полет причиняет некоторый дискомфорт, потому что это тяжелое упражнение – держать на весу такой большой вес. Однако, они находят боль менее неудобной, ибо чистая радость полета так опьяняет. Каждый час полета авариель должен делать успешную проверку Конституции. Если он терпит неудачу, то может продолжать лететь в течение по крайней мере получаса за каждые два часа полета до проверки.

Крылья авариель – предмет поисков магов и злых гигантов. Маги предпочитают использовать эти крылья в создании микстур и *крыльев полета*, и они платят огромные деньги за любые принесенные им крылья. Гиганты, с другой стороны, используют крылья авариель как художественные оформления своих головных уборов. Они думают, что выглядят особенно прекрасно, имея красивую пару крыльев на боевых шлемах.

Авариель не живут так долго, как большинство эльфов. Их типичная продолжительность жизни – только 300 лет, потому что они слышат зов неизвестности так же явственно, как и другие эльфы. Таким образом, они склонны более по-человечески, чем другие эльфы, потому что знают, что у них меньше времени, чем у других эльфов. Они воспринимают вещи более серьезно и пробуют прожить так насыщенно, насколько это возможно. Это не должно означать, что они столь же безумны, как люди, но они пытаются сделать много вещей перед уходом.

С разрешения Мастера, авариель может использоваться как раса Персонажа. Их изменение характеристики – -2 к Телосложению, из-за их полых костей, и +2 к Лов из-за скорости.

Авариель впервые появились в Журнале DRAGON®, *выпуск № 51, под названием "Крылатый Народ". Раса была здесь изменена.*

Кууши

СРЕДА ОБИТАНИЯ: Земли эльфов
ВЕРОЯТНОСТЬ ВСТРЕЧИ: Малая
ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая или Одиночки
ЦИКЛ АКТИВНОСТИ: Любой
ПИТАНИЕ: Плотоядный
ИНТЕЛЛЕКТ: Псевдо-(4)
СОКРОВИЩА: Ноль
МИРОВОЗЗРЕНИЕ: Нейтральный (склонный к добру)
КОЛ-ВО ПРИ ПОЯВЛЕНИИ: 1-8
КЛАСС ДОСПЕХОВ (AC): 5
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: 18, Очень быстрый бег 24
HIT DICE: 3 + 3
THAC0: 17
КОЛ-ВО АТАК: 3 (когти/когти/укус)
ПОВРЕЖДЕНИЕ/ВИД АТАКИ: 1-4/1-4/2-8
ОСОБЫЕ ВИДЫ АТАКИ: Обездвиживание
ОСОБЫЕ ВИДЫ ЗАЩИТЫ: Камуфляж
СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ: Ноль
РАЗМЕР: М. (4' по холку)
МОРАЛЬ: Устойчивая (12)
XP: 270

Кууши, или эльфийская собака, - это огромная, долговечная собака. Их можно обычно встретить в компании лесных эльфов, которые используют их и для охоты, и для охраны. Иногда, высшие или серые эльфы держат этих собак, но такое бывает очень редко.

Кууши имеют густой зеленоватый мех, часто покрытый большими коричневыми пятнами или подпалинами. Эта окраска позволяет им скрываться в лесах и полях рядом с их домом с эффективностью 75%. Когда большинство собак продираются с треском через лес, шаги кууши так же бесшумны, как у их хозяев, и они получают премию +4 на бросках на внезапность.

Кууши весят больше, чем 160 фунтов, а чаще целых 300 фунтов. Их огромные лапы скрывают равно огромные когти, которые изогнуты, чтобы

гарантировать лучшее сцепление с мягкой плодородной почвой лесов. Их хвосты обычно загнуты к спине, хотя они прижаты между лап, когда их ругают. Их уши вытянуты кверху, придавая кууши внимательный, умный вид.

Бой: В бою кууши – внушающие страх противники. Мощные челюсти способны испугать любого нормального индивида; вместе со свирепыми когтями и поведением, кууши – очень эффективная боевая машина. С группой эльфов, отвлекающих внимание своими стрелами, кууши могут стать кошмаром для своих жертв. Эльфы говорят, что одни кууши стоит пяти орков.

Хотя кууши могут сойтись один на один со многими существами, их сила в преследовании. Когда они преследуют противника, будь то дичь или гуманоид, кууши весь отдается гонке, увеличивая скорость до 24" за пять раундов. После этого, если они не поймали добычу, они замедляют бег до 15" на по крайней мере пять дополнительных раундов, когда они задерживают дыхание.

Когда они догоняют своих противников, кууши могут попытаться обездвижить врага. Если этот противник бежит, то кууши получают премию размера на один раунд. То есть, Размер кууши становятся L для броска на обездвиживание и, таким образом, получают +4 к Силе Атаки (см. "Обездвиживание" в *Руководстве Игрока*, с. 98). Если кууши выбрасывает успешную Силу Атаки, он успешно повалил или сбил противника наземь.

Если кууши пытается обездвижить, то он должен лишиться всех остальных атак в течение этого раунда. В следующем раунде он автоматически полностью обездвиживает жертву и может яростно кусать беспомощную добычу. Жертва может пытаться вырваться, делая успешную проверку Силы. Если это не удается, жертва теряет все премии Ловкости к своему АС. Далее, кууши извлекают пользу +4 к нападению на обездвиженных противников. Они склонны предпочитать горло существ любой другой цели. Если кууши приказали подавить сопротивление их цели, они просто смыкают свои челюсти на горле жертвы, прижимая клыки к коже. Это обычно является эффективным методом принуждения к сдаче.

Жилище/Общество: Кууши выбирают себе супруга на всю жизнь. Если один из пары убит, другой обычно чахнет. Щенки кууши крепко привязаны к своим родителям, а родители защищают свое потомство. Только дурак встанет между взрослыми кууши и их детьми.

Кууши склонны избегать других "обычных" собак, считая их ниже себя. В этом отношении кууши повторяют поведение своих эльфийских хозяев, воздерживаясь от тесного контакта с другими расами.

Кууши имеют невероятно громкий лай, который можно услышать на расстоянии мили. Однако, они лают только чтобы предупредить своих хозяев или семью. Почти при никаких других обстоятельствах кууши не будут шуметь.

Кууши часто достигают более чем 100-летнего возраста.

Экология: Никто, кажется, не знает, являются ли кууши естественным существом или они – создание эльфов. Кууши кажутся разработанными для выполнения своих задач почти слишком совершенно, чтобы быть животными. Однако, их близость к природе, близко повторяющая таковую эльфов, заставляет поверить что они, на самом деле, совершенно естественного происхождения. Хотя эльфы имели большой успех в завоевании доверия кууши, немногие из других рас были способны установить контакт с этими собаками. Даже опытные

дрессировщики других рас находят невероятно трудным приблизиться к одному из этих великолепных существ. Таким образом, если кууши не были волшебно *зачарованы* (спасбросок при +3 против любого заклинания *очарования*), то они присоединяются только к компании эльфов.

iПод людьми эльфы понимают всех остальных гуманоидов (прим. переводчика).